N°10

MAI 1988

Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $6,15

Micro NEWS

# Micro NEWS

## TESTS

ARKANOID 2
SPACE RACER
LA MARQUE JAUNE

# LES FEMMES ET LA MICRO !

## ST/AMIGA
Nouveautés à la pelle

## DÉBAT
Les jeux trop chers ?

## JEUX DE RÔLE
Bonjour les dragons

## EXCLUSIF !
NOUVELLE CONSOLE 16 BITS NEC + SEGA

M 2843 - 10 - 19,00 F

3792843019000 00100

MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F
SuperSKI
AMSTRAD CPC
THOMSON
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
Si vous avez écrit des programmes
et que vous désirez être édité...
écrivez-nous !!
Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

# SOMMAIRE

**ABONNEMENT PAGE 67**

*Illustration Bruno Guarino.*

**Micro News** est édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F
20, passage de la Bonne Graine
75011 Paris. Tél: 43-38-32-32
**Directeur de la publication et de la rédaction:** Jean-Michel Berté.
**Rédacteur en chef :** Olivier Fontenay
**Maquette :** Jean-Marc Gasnot.
**Mise en page:** Raynald Cheminelle.
**Secrétaire de rédaction :** Corine Godichaud
**Administration :** Louise Derveaux.
**Ont collaboré à ce numéro :** François Bensignor, Laurent Bernat, Patrick Boujet, Raynald Cheminelle, Jean-Jacques Conné, Raphaël Lemoine, Christophe Lemaire, Jean-Michel Maman, Nathalie Meistermann, Arthur Rué, André Schmitt, Michaël Thevenet, Simon Weisz.
**Correspondants à l'étranger :** Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Christian Allwood, Dennis Hemmings, Mark Smith, Tony Takoushi (G.B), Gérard Van Halteren (Belgique).
**Traductions :** Marc Guichard
**Illustrations :** Carali, Guarino, Lerouge
**Illustrations sur Amiga :** Jean-Marc Gasnot
**Photos :** Herbert Chemot
**Photos cinéma :** Collection Starfix
**Publicité :** Corine Guichard (47-00-22-11).
**Photogravure :** Photocop - Boutique à signes
**Impression :** Imprimerie La Haye-Mureaux.
**Dépôt légal :** ISSN 0984-9629
**Commission paritaire :** 70043
**Distribution NMPP**
**Copyright MICRO NEWS, Paris 1988**

NEWS ..... 8
LES HITS DU MARTIEN ..... 17
LES FEMMES ET LA MICRO ..... 20
P.A.O. ..... 28
JEUX ..... 32
BONJOUR LES DRAGONS ..... 38
UTILITAIRES ..... 40
SPÉCIAL CONSOLES ..... 42
JEUX ..... 52
TOP SECRET ..... 64
BD CARALI ..... 66
PAS D'ACCORD ..... 68
CINÉ/VIDÉO ..... 70
MUSIQUE ..... 72
JEUX ..... 74
DOCTEUR AMIGA ..... 82
BD COUCHO ..... 85
IMAGE NUMÉRIQUE ..... 98
COURRIER ..... 100
PROFESSEUR ST ..... 106
P.A. ..... 111

# COCO

*IL Y A LES CLIENTS COCONUT...* *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

**COCONUT**
**ÉTOILE**
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
**Métro Argentine** (Fermé le Lundi)

**COCONUT**
**RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
**Métro Oberkampf**

**COCONUT**
**MONTPELLIER**
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

## AMSTRAD CPC K7

**COMPILATIONS :**

| | C/D |
|---|---|
| TOP TEN COLLECTION | 99/145 |
| 10 GREAT GAMES 2 | 110/190 |
| ARCADE ACTION | 110/180 |
| LES GEANTS D'ARCADE | 110/190 |
| GOLD HITS N.3 | 110/190 |
| GAME SET & MATCH | 129/169 |
| MAGNIFICIENT 7 | 110/159 |
| IMAGINE ARCADE HITS | 110/159 |
| ALL STAR HITS N.2 | 110/159 |
| LES TRESORS DE U.S. GOLD | 110/169 |
| ALBUM EPYX | 110/180 |
| LIVE AMMO | 110/169 |
| AMSTRAD GOLD HITS N.2 | 95/145 |
| OCEAN ALL STAR HITS | 95/145 |
| HIT PACK | 95/145 |
| HIT PACK 2 | 95/145 |
| HIT PACK TRIO | 95/145 |
| 6 PACK VOL.2 | 95/145 |
| ARKANOID 2 | 89/145 |
| A.T.F. | 89/139 |
| BLOOD VALLEY | 95/145 |
| BUBBLE BOBBLE | 95/145 |
| BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT | 95/145 |
| BASKET MASTER | 89/145 |
| BUGGY BOY | 95/145 |
| CHAIN REACTION | 95/145 |
| CRAZY CARS | 129/159 |
| COMBAT SCHOOL | 89/145 |
| CALIFORNIA GAMES | 89/139 |
| DARK SCEPTRE | 95/145 |
| DEATH WISH 3 | 89/139 |
| ENDURO RACER | 89/139 |
| FLYING SHARK | 99/145 |
| G.B. AIR RALLY | 110/169 |
| GUILD OF THIEVES | /195 |
| GALACTIC GAME | 95/145 |
| GUADALCANAL | 95/145 |
| GRYZOR | 89/139 |
| GAUNTLET 2 | 95/145 |
| HURLEMENTS | /195 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95/145 |
| INTERNATIONAL KARATE + | 95/145 |
| INDIANA JONES | 95/145 |
| L'AFFAIRE SANTA FE | /225 |
| LA MARQUE JAUNE | 245/245 |
| L'ANGE DE CRISTAL | 145/195 |
| L'OEIL DE SETE | 145/185 |
| LES MAITRES DES AMES | /185 |
| MACH 3 | 129/179 |
| MATCH DAY 2 | 89/149 |
| NORTHSTAR | 95/145 |
| NIGEL MANSELL GRAND PRIX | 95/145 |
| OUT RUN | 89/145 |
| PREDATOR | 89/145 |
| POWERPLAY | 110/169 |
| PUB GAMES | 95/149 |
| PLATOON | 89/145 |
| PROFESSION DETECTIVE | /225 |
| PSYCHO SOLDIER | 89/145 |
| PROHIBITION | 145/190 |
| QIN | /245 |
| RAMPAGE | 95/145 |
| ROLLING THUNDER | 95/145 |
| RASTAN SAGA | 89/139 |
| RYGAR | 89/139 |
| ROAD RUNNER | 89/139 |
| SUPER HANG ON | 95/145 |
| SUPERSTARS SOCCER | 95/145 |
| STAR WARS | 95/145 |
| SIDE ARMS | 89/145 |
| SUPER SPRINT | 89/145 |
| SILENT SERVICE | 90/139 |
| STARGLIDER | 145/195 |
| TARGET RENEGADE | 89/145 |
| TOUR DE FORCE | 95/145 |
| TETRIS | 95/145 |
| THUNDERCATS | 89/139 |
| TRANTOR | 89/139 |
| VENOM STRIKE BACK | 95/145 |
| WIZARD WARZ | 89/139 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 89/139 |
| WONDERBOY | 89/139 |

## COMMODORE 64

**COMPILATIONS :**

| | C/D |
|---|---|
| ARCADE ACTION | 110/180 |
| LES GEANTS D'ARCADE | 110/190 |
| TOP TEN COLLECTION | 99/145 |
| GAME, SET & MATCH | 129/179 |
| LES TRESORS D'US GOLD | 115/179 |
| MAGNIFICIENT 7 | 110/169 |
| ALBUM EPYX | 99/149 |
| HIT PACK | 89/139 |
| HIT PACK 2 | 89/139 |
| HIT PACK TRIO | 89/139 |
| 6 PACK VOL. 2 | 89/139 |
| POWER CARTRIDGE | 470 K |
| 4TH INCHES | 95/145 |
| ARKANOID 2 | 95/145 |
| A.T.F. | 89/139 |
| APOLLO 18 | 95/145 |
| AIRBONE RANGER | 145/195 |
| ACE 2 | 95/149 |
| BIVOUAC | 189/189 |
| BARD'S TALES | /195 |
| BARD'S TALE 2 | /390 |
| BASKET MASTER | 89/145 |
| BUGGY BOY | 95/145 |
| BUBBLE BOBBLE | 95/145 |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 120/169 |
| CHAIN REACTION | 95/149 |
| CHESSMASTER 2000 | 120/195 |
| CHUCK YEAKER FLIGHT ADV | 120/199 |
| COMBAT SHOOL | 89/145 |
| CALIFORNIA GAMES | 89/139 |
| DEMON STALKER | /180 |
| DARK CASTLE | /340 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 130/145 |
| FRIGHTMARE | 95/145 |
| FLIGHT SIMULATOR II. N. FR | 490/590 |
| G.B. AIR RALLY | 120/190 |
| GRYZOR | 95/145 |
| GETTYSBURG | /390 |
| GUADALCANAL | 95/145 |
| GUNSHIP | 139/189 |
| GAUNTLET 2 | 95/145 |
| IMPACT | 120/169 |
| ICE HOCKEY | 110/169 |
| KNIGHT GAMES 2 | 95/145 |
| LORD OF CONQUEST | 99/169 |
| LAST NINJA | 99/145 |
| MAGNETRON | 95/145 |
| MINI PUT | 120/169 |
| MATCH DAY 2 | 95/145 |
| NORTHSTAR | 95/145 |
| OUT RUN | 95/145 |
| PAC LAND | 95/ |
| PREDATOR | 95/145 |
| POWER AT SEA | /180 |
| PLATOON | 89/145 |
| PROJECT STEATH FIGHTER | 145/195 |
| PROHIBITION | 175/175 |
| P.H.M. PEGASUS | 120/165 |
| PIRATES | 145/185 |
| ROLLING THUNDER | 95/145 |
| RASTAN SAGA | 95/145 |
| REVS + | 120/169 |
| SKYFOX 2 | /190 |
| STRIKE FLEET | /180 |
| SUPER STAR SOCCER | 95/180 |
| STAR WARS | 95/145 |
| SIDE ARMS | 89/145 |
| SUPER SPRINT | 85/135 |
| STARGLIDER | 160/190 |
| SILENT SERVICE | 89/139 |
| TARGET RENEGADE | 95/145 |
| TOP FUEL CHALLENGE | 95/145 |
| THE TRAIN | 99/149 |
| TETRIS | 95/145 |
| TEST DRIVE | 99/149 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 169/219 |
| TRAILBLAZER 2 | 95/145 |
| THUNDERCATS | 95/145 |
| VENON STRIKE BACK | 95/145 |
| WORLD TOUR GOLF | 120/190 |
| WARGAME CONSTRUCTION SET | /240 |
| WORLD CLASS LEARDERBOARD | 95/145 |

## SPECTRUM

**COMPILATIONS :**

| | |
|---|---|
| LES GEANTS D'ARCADE | 120 |
| TOP 10 COLLECTION | 120 |
| LES TRESORS DE U.S. GOLD | 110 |
| GAME, SET & MATCH | 129 |
| MAGNIFICIENT 7 | 110 |
| HIT PACK | 95 |
| HIT PACK 2 | 95 |
| HIT PACK TRIO | 95 |
| 6 PACK VOL.2 | 95 |
| ARKANOID 2 | 95 |
| A.T.F. | 95 |
| ACE 2 | 95 |
| BASKET MASTER | 95 |
| CRAZY CARS | 140 |
| CALIFORNIA GAMES | 95 |
| COMBAT SHOOL | 89 |
| ENDURO RACER | 95 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 120 |
| G.B. AIR RALLY | 120 |
| GAUNTLET 2 | 95 |
| GRYZOR | 89 |
| GUNSHIP | 120 |
| GUADALCANAL | 95 |
| INTERNATIONAL KARATE + | 95 |
| INDIANA JONES | 95 |
| MATCH DAY 2 | 89 |
| NORTHSTAR | 95 |
| NIGELL MANSELL | 95 |
| OUT RUN | 95 |
| PREDATOR | 95 |
| P.H.M. PEGASUS | 95 |
| PLATOON | 89 |
| ROADWAR | 95 |
| ROLLING THUNDER | 89 |
| RAMPAGE | 95 |
| RASTAN SAGA | 95 |
| RYGAR | 89 |
| RENEGADE | 85 |
| ROAD RUNNER | 95 |
| SIDE ARMS | 95 |
| SUPER HANG ON | 95 |
| SUPER SPRINT | 95 |
| SILENT SERVICE | 120 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 145 |
| TRANTOR | 95 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 85 |

## ATARI XL/XE

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES | 99/149 |
| ARKANOID | 95/145 |
| AIRWOLF | 95/... |
| BASIL DETECTIVE | 110/160 |
| CRUSADE IN EUROPE | 120/169 |
| COLOSSUS CHESS 4.0 | 120/169 |
| DRUID | 120/169 |
| GAUNTLET | 95/145 |
| ENCOUNTER | 120/169 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 120/169 |
| GUILD OF THIEVES | /210 |
| GREEN BERET | 95/... |
| INTERNATIONAL KARATE | 95/149 |
| KNIGHT ORC | 189/195 |
| LEADER BOARD | 95/145 |
| MIG ALLEY ACE | 120/169 |
| MIRAX FORCE | 110/169 |
| NATO COMMANDER | 120/... |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST | /149 |
| SPY VS SPY 2 | 89/... |
| SPY VS SPY 3 | 120/180 |
| SPITFIRE 40 | 120/169 |
| SPITFIRE ACE | 120/169 |
| SOLO FLIGHT 2 | 120/169 |
| SILENT SERVICE | 95/145 |
| TUER N'EST PAS JOUER | 110/169 |
| THE PAWN | /199 |
| TOMAHAWK | 110/169 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 120/... |

## PC 1512 & COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| ALBUM EPYX | 195 |
| ACE 2 | 195 |
| ARKANOID | 190 |
| ANNALS OF ROME | 290 |
| ANCIENT ART OF WAR | 350 |
| ANCIENT ART OF WAR AT SEA | 430 |
| BED LAM | 225 |
| BRUCE LEE | 175 |
| BOULDERDASH 2 | 145 |
| BLUEBERRY | 245 |
| BOB MORANE (S.F.) | 199 |
| BOB MORANE (CHEVALERIE) | 199 |
| BOB MORANE (LA JUNGLE) | 199 |
| CALIFORNIA GAMES | 195 |
| CRAZY CARS | 195 |
| CLASSICS 2 | 195 |
| CONFLICT IN VIETNAM | 245 |
| CRUSADE IN EUROPE | 290 |
| CRASH GARRET | 269 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED | 245 |
| COMMANDO | 390 |
| CHESSMASTER 2000 | 190 |
| DEJA VU | 390 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 245 |
| DESTROYER | 215 |
| FORTUNES DU FOOTBALL | 290 |
| FLIGHT SIMULATOR | 450 |
| SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. | |
| I'UNITE | 250 |
| SCENERY JAPAN | 250 |
| SCENERY SAN FRANCISCO | 250 |
| GAUNTLET | 245 |
| GRYZOR | 185 |
| GETTYSBURG | 390 |
| GUNSHIP | 295 |
| ICE HOCKEY | 290 |
| IMPACT | 179 |
| INFILTRATOR 2 | 345 |
| JINXTER | 245 |
| JET | 490 |
| KARATEKA | 290 |
| KNIGHT ORC | 245 |
| KAMPFGUPPE | 350 |
| KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3) | 295 |
| L'AFFAIRE VERA CRUZ | 225 |
| L'AFFAIRE SYDNEY | 225 |
| LAST MISSION | 225 |
| LE MAITRE DES AMES | 215 |
| LE NECROMENCIEN | 195 |
| MINI PUT | 245 |
| MACH 3 | 215 |
| MICRO SCRABBLE | 290 |
| MASQUE + | 225 |
| MECH BRIGADE | 290 |
| MEURTRES EN SERIE | 270 |
| PIRATES | 225 |
| PC 1512 HITS | 225 |
| PSI 5 | 290 |
| POLICE QUEST | 245 |
| PROHIBITION | 220 |
| PHANTASIE 3 | 290 |
| QIN | 269 |
| RAD WARRIOR | 245 |
| SUBBATTLE | 245 |
| STARFLIGHT | 245 |
| STAR LORD | 290 |
| SPACE QUEST 2 | 350 |
| SHANGAI | 195 |
| S.D.I. | 275 |
| STARGLIDER | 195 |
| SILENT SERVICE | 225 |
| TURBO DRIVER | 225 |
| TETRIS | 195 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 225 |
| TEST DRIVE | 245 |
| TRIVIAL PURSUIT | 340 |
| U.M.S. | 225 |
| ULTIMA 3 | 225 |
| ULTIMA 4 | 225 |
| VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE | 285 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 195 |
| WIZBALL | 185 |
| WIZARD CROWN | 245 |
| WORLD TOUR GOLF | 185 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 450 |

## ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX :
WINTER GAMES
WORLD GAMES
CHAMPIONSHIP WRESTLING
SUPERCYCLE ..... **Q239**

COMPUTER HITS
DEEP SPACE
LITTLE COMPUTER PEOPLE
BRATACCAS
HACKER 2 ..... **295**

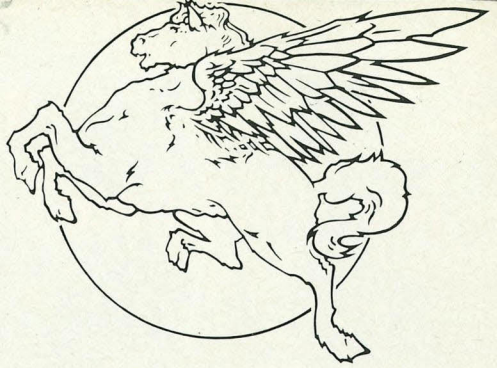
**LES GEANTS DE L'ARCADE:**
**ROAD RUNNER**
**GAUNTLET**
**INDIANA JONES**
**METROCROSS** ..... **245**

**LES GUERRIERS :**
**ALTAIR**
**PROHIBITION**
**T.N.T.** ..... **245**

**LES CLASSIQUES :**
**INVADERS**
**PAC MAN**
**BREAKOUT** ..... **245**

| | |
|---|---|
| ARKANOID 2 | 195 |
| ALTERNATIVE WORLD GAMES | 195 |
| AMERICAN POOL | 99 |
| BMX SIMULATOR | 169 |
| BOBO | 245 |
| BLACK LAMP | 195 |
| BARBARIAN (PSYNOSIS) | 195 |
| BARBARIAN (PALACE SOFT) | 140 |
| CASINO ROULETTE | 225 |
| CAPTAIN AMERICA | 195 |
| CARRIER COMMAND | 220 |
| CHESS (PSION) | 295 |
| CALIFORNIA GAMES | 290 |
| CRAZY CARS | 225 |
| DONGEON MASTER | 245 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 269 |
| ENDURO RACER | 145 |
| FLINSTONES | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR II NF | 345 |
| GAUNTLET 2 | 195 |
| GUNSHIP | 239 |
| KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3) | 290 |
| L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD | 225 |
| LEADER BOARD | 175 |
| MANHATTAN DEALER | 225 |
| MACH 3 | 195 |
| MARBLE MADNESS | 195 |
| MANOIR DE MORTVILLE | 175 |
| OBLITERATOR | 225 |
| OUT RUN | 195 |
| PINK PANTER | 195 |
| POWER STRUGGLE | 190 |
| PREDATOR | 225 |
| ROADWARS | 195 |
| RETURN TO GENESIS | 195 |
| ROLLING THUNDER | 195 |
| INTERNATIONAL SOCCER | 195 |
| SPACE HARRIER | 195 |
| SECONDS OUT | 185 |
| STRIP POKER 2 | 195 |
| SHUFFLEBOARD | 99 |
| SPIDERTRONIC | 215 |
| STAFF X29 | 215 |
| SUPER SPRINT | 140 |
| STAR TREK | 175 |
| TRANTOR | 195 |
| TEST DRIVE | 295 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 225 |
| TERRORPODS | 195 |
| U.M.S. | 225 |
| ULTIMA 4 FRANÇAIS | 295 |
| VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE | 285 |
| VAMPIRE EMPIRE | 195 |
| WHERE TIME STOOD STILL | 195 |
| WARLOCK'S QUEST | 215 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 195 |
| XENON | 185 |

# NUT.



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H**

## AMIGA

| | |
|---|---|
| ARKANOID | 269 |
| ART OF CHESS | 249 |
| BATTLE SHIP | 230 |
| BOBBLE BUBBLE | 245 |
| BMX SIMULATOR | 245 |
| BACKLASH | 240 |
| BALANCE OF POWER | 295 |
| BARBARIANS | 199 |
| BARD'S TALES | 225 |
| CRACK | 290 |
| CASINO ROULETTE | 245 |
| CALIFORNIA GAMES | 290 |
| CRAZY CARS | 245 |
| DESTROYER | 350 |
| DARK CASTLE | 290 |
| DEJA VU | 345 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 315 |
| ESMERALD MINES | 190 |
| EAGLE NEST | 195 |
| FERRARI FORMULA ONE | 290 |
| FORMULA ONE GD PRIX | 190 |
| FLINSTONES | 245 |
| FEUD | 145 |
| FAERY TALES ADVENTURE | 390 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 345 |
| G.B. AIR RALLY | 195 |
| GARRISON | 269 |
| GRID START | 99 |
| INDOOR SPORT | 290 |
| IMPACT | 140 |
| INSANITY FIGHT | 225 |
| JET | 450 |
| JUMPJET | 169 |
| KARTING GRAND PRIX | 145 |
| KING OF CHICAGO | 290 |
| KARATE KID 2 | 225 |
| KING QUEST TRIPLE PACK | 290 |
| LEADER BOARD | 215 |
| MERCENARY | 225 |
| MARBLE MADNESS | 195 |
| NORTHSTAR | 195 |
| OBLITERATOR | 245 |
| PINK PANTER | 195 |
| PERSECUTOR | 195 |
| PORT OF CALL | 430 |
| POWERPLAY (FRANCAIS) | 195 |
| ROLLING THUNDER | 225 |
| ROAD WARS | 245 |
| STRIP POKER 2 | 145 |
| SECONDS OUT | 199 |
| STAR WARS | 245 |
| SILENT SERVICE | 245 |
| SINBAD | 335 |
| TRANTOR | 195 |
| THE WALL | 189 |
| THUNDERBOY | 189 |
| TETRIS | 185 |
| TIME BANDIT | 185 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 225 |
| THAI BOXING | 99 |
| TERROR PODS | 195 |
| TEST DRIVE | 325 |
| VOYAGE CENTRE TERRE | 339 |
| VAMPIRE EMPIRE | 245 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 195 |
| XENON | 195 |

## APPLE

| | |
|---|---|
| AUTODUEL | 265 |
| ALTERNATE REALITY (CITY) | 290 |
| ALTERNATE REALITY (DUNGEON) | 290 |
| B 24 | 260 |
| BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT | 250 |
| BARD'S TALE 2 | 390 |
| BATTLE CRUISER | 590 |
| COLONIAL CONQUEST | 295 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADV | 290 |
| CALIFORNIA GAMES | 390 |
| COMMANDO | 320 |
| CHESSMASTER 2000 | 330 |
| DEATH SWORD | 225 |
| DONDRA | 290 |
| DAMBUSTER | 250 |
| DECISION IN THE DESERT | 290 |
| DESTROYER | 320 |
| ETERNAL DAGGER | 260 |
| GUILD OF THIEVES | 199 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 490 |
| F15 STRIKE EAGLE | 230 |
| IKARI WARRIOR | 320 |
| INDOOR SPORT | 295 |
| INFILTRATOR 2 | 390 |
| JET | 490 |
| SCENERY DISK 1 a 7 l'unité | 230 |
| SCENERY DISK N. 11 | 260 |
| KARATEKA | 320 |
| KING QUEST 3 | 390 |
| KUNG FU MASTER | 190 |
| MECH BRIGADE | 350 |
| MARBLE MADNESS | 295 |
| MOEBIUS | 520 |
| PIRATES | 350 |
| PANZER STRIKE | 295 |
| P.H.M. PEGASUS | 350 |
| PHANTASIE 1 | 390 |
| PHANTASIE 2 | 390 |
| PHANTASIE 3 | 290 |
| REALM OF DARKNESS | 250 |
| RING OF ZILFIN | 250 |
| RAD WARRIOR | 210 |
| SONS OF LIBERTY | 345 |
| STREET SPORT BASEBALL | 390 |
| STREET SPORT BASKETBALL | 390 |
| SPY VS SPY 3 | 260 |
| SHARD OF SPRING | 250 |
| SHILOH | 350 |
| SPINDIZZY | 190 |
| SUBBATTLE SIM | 290 |
| SKYFOX | 240 |
| SPY VS SPY | 190 |
| SOLO FLIGHT | 240 |
| STARGLIDER | 290 |
| SILENT SERVICE | 285 |
| SUMMER GAMES | 290 |
| SUMMER GAMES 2 | 260 |
| THUNDERCHOPPER | 260 |
| TRIPLE PACK | 190 |
| THE PAWN | 260 |
| ULTIMA 3 | 360 |
| ULTIMA 5 | 690 |
| WARSHIP | 390 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 350 |
| WINTER GAMES | 260 |
| WIZARD CROWN | 350 |

## CONSOLE SEGA

**CONSOLE SEGA :**
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ..... 890

**CONSOLE SEGA :**
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ..... 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT ..... 449

JEUX :

| | |
|---|---|
| AFTER BURNER | 295 |
| ALIEN SYNDROME | 195 |
| ALEX KIDD | 195 |
| ACTION FIGHTER | 195 |
| ASTRO WARRIOR / PIT POT | 195 |
| ALIEN SYNDROME | 195 |
| BANK PANIC | 149 |
| BLACK BELT | 195 |
| CHOPLIFTER | 195 |
| ENDURO RACER | 195 |
| F16 FIGHTER | 149 |
| FANTASIE ZONE | 195 |
| FANTASIE ZONE 2 | 249 |
| GLOBAL DEFENSE | 195 |
| GREAT GOLF | 195 |
| GREAT FOOTBALL | 195 |
| GREAT BASKETBALL | 195 |
| GREAT BASEBALL | 195 |
| GREAT VOLLEYBALL | 195 |
| GANGSTER TOWN | 195 |
| GHOST HOUSE | 149 |
| KUNG FU KID | 195 |
| MISSILE DEFENSE 3D | 195 |
| MY HERO | 149 |
| OUT RUN | 230 |
| PRO WRESLING | 195 |
| QUARTET | 195 |
| RESCUE & MISSION | 195 |
| ROCKY | 249 |
| SPY VS SPY | 149 |
| SECRET COMMAND | 195 |
| SUPER TENNIS | 149 |
| SPACE HARRIER | 249 |
| SHOOTING GALLERY | 195 |
| TEDDY BOY | 149 |
| TRANSBOT | 149 |
| THE NINJA | 195 |
| WORLD SOCCER | 195 |
| WORLD GRAND PRIX | 195 |
| WONDERBOY | 195 |
| ZAXXON 3D | 245 |
| ZILLION 2 | 195 |
| ZILLION | 195 |

## CONSOLE NINTENDO

**CONSOLE NINTENDO :**
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS ..... 1190

**JEUX :**

| | |
|---|---|
| BALLOON FIGHT | 215 |
| CLU CLU LAND | 215 |
| DONKEY KONG | 215 |
| DONKEY KONG JR | 215 |
| DONKEY KONG 3 | 215 |
| EXITEBIKE | 215 |
| GOLF | 215 |
| ICE CLIMBER | 215 |
| KUNG FU | 215 |
| MARIO BROS | 215 |
| MACH RIDER | 215 |
| PRO WRESLING | 215 |
| POPEYE | 215 |
| PINBALL | 215 |
| SLALOM | 215 |
| SUPER MARIO BROS | 215 |
| SOCCER | 215 |
| TENNIS | 215 |
| URBAN CHAMPION | 215 |
| VOLLEY BALL | 215 |
| WRECKIMG CREW | 215 |

**JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :**

| | |
|---|---|
| HOGAN'S HALLEY | 215 |
| WILD GUN MAN | 215 |

## JOYSTICKS

| | |
|---|---|
| QUICKSOT 2 | 69 |
| QUICKSOT 2 TURBO | 129 |
| SPEEDKING KONIX | 119 |
| SWITCH JOY | 99 |
| PROFESSIONAL | 139 |
| PRO 5000 | 159 |

## DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :

| | |
|---|---|
| 10 DISQ. 3,5'' SF/DD | 99 |
| 10 DISQ. 3,5'' DF/DD | 120 |
| BOITE RANGEMENT 50 DISQ | 99 |
| BOITE RANGEMENT 150 DISQ | 150 |

APPLE / C64 / ATARI XL :

| | |
|---|---|
| 10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES | 39 |
| 10 DISQ. 5''1/4 SF/DD | 69 |
| 10 DISQ. 5''1/4 DF/DD | 99 |
| BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. | 99 |

## MATERIEL

**MATERIEL ATARI ST**

| | |
|---|---|
| 520 STF | 2990 |
| 520 STF + MONITEUR MONO | 4480 |
| 520 STF + COULEUR SC1425 | 5490 |
| 520 STF + COULEUR 8801 | 4990 |
| 1040 STF | 4790 |
| 1040 STF + MONITEUR MONO | 5990 |
| 1040 STF + COULEUR 8801 | 6990 |
| 1040 STF + COULEUR SC1425 | 7490 |

**MEGA ST :**

| | |
|---|---|
| MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. | 9450 HT |
| MEGA ST2 + COULEUR | 10750 HT |
| MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. | 12450 HT |
| MEGA ST4 + COULEUR | 13750 HT |
| MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 | 19950 HT |
| MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804 | 22950 HT |

**LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :**

| | |
|---|---|
| SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA | 1990 |
| SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA | 4990 |
| CUMANA 3''5 DF 1 MEGA | 1650 |
| CUMANA 5''1/4 1 MEGA | 2190 |

**MONITEURS ATARI :**

| | |
|---|---|
| MONOCHROME HR.SM124 | 1590 |
| COULEUR SC1425 | 2590 |
| COULEUR SC1224 | 2990 |

**MONITEURS COULEUR PHILIPS :**

| | |
|---|---|
| - 8801 | 2490 |
| - 8832 (COULEUR + MONO + TTL) | 3490 |

**IMPRIMANTES :**

| | |
|---|---|
| ATARI SMM804 | 1990 |
| LASER SLM804 | 11450 HT |
| STAR LC10 COMPLETE | 2990 |
| STAR NB 24/10 | 5990 |
| INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 | 800 |
| CABLE IMPRIMANTE | 150 |
| RUBAN ENCREUR SMM804 | 79 |
| RUBAN ENCREUR NL10 | 79 |

**COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.**

**POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.**

**RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00**

**SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.**

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

à adresser exclusivement à :

**COCONUT**

**13, bd Voltaire**
**75011 Paris**

MN 10

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration —/— Signature _____

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

# EYE

## jeu... habileté visuelle... dédales du mystère...

ENTREZ DANS LA RONDE DIABOLIQUE

## LES YEUX DU MYSTÈRE

Je désire recevoir "EYE" POUR :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ☐ AMSTRAD CPC CASS .. | **119 FF** | ☐ AMSTRAD CPC DISQ..... | **179 FF** | EYE..... | **...,00** |
| ☐ COMMODORE CASS .. | **119 FF** | ☐ COMMODORE DISQ..... | **179 FF** | FRAIS DE PORT..... | **20,00** |
| ☐ MSX CASS..... | **119 FF** | ☐ PC et COMPATIBLES ..... | **179 FF** | | |
| ☐ AMIGA..... | **179 FF** | ☐ ATARI ST ..... | **179 FF** | TOTAL | |

CAMERON EXCLUSIF PRÉSENTE

Règlement par chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de : CAMERON – 55, av. Jean-Jaurès 75019 PARIS

HYPERBOLE Tél. : 45 08 02 14

# EDITO

## VIVE LES FEMMES !

Ce titre d'édito est intégralement pompé sur Reiser et le film de Confortès mais il s'applique si bien à ce numéro !
Car...ce mois-ci, nous avons interviewé (presque) toutes les femmes qui touchent à la micro, de près ou de loin. Pour éviter la bagarre, il a bien sûr fallu tirer à la courte-paille, afin de savoir quel serait l'heureux élu qui se dévouerait pour aller questionner ces dames.
Et ce fut un ravissement, un enchantement, un véritable plaisir que de les rencontrer : belles, spirituelles, toujours brillantes et dynamiques !
En cherchant bien dans ce numéro, vous trouverez également Wendy et Lisa, les ex-accompagnatrices de Prince. C'était surtout elles que l'on regardait pendant les concerts de Prince, alors elles ont volé de leurs propres ailes.
Et en cherchant encore mieux, vous découvrirez peut-être Sabrina comme vous ne l'avez encore jamais vue...

**Vive les consoles !**

Les consoles 16 bits arrivent. La première à montrer le bout de son nez est le PC Engine de NEC. Un test exclusif est en page 42 avec trois jeux testés en avant-première. Attention les yeux !

**Vive les jeux "YES !"**

Allez en page 68 et découvrez ce qu'est un jeu "YES". C'est nouveau, c'est pas cher (et pour cause) et ça rapportera gros si les éditeurs et les pirates acceptent de s'unir pour partir ensemble faire *la croisade des logiciels !*

**Vive les jeux à 7 F !**

Incroyable ! Les utilisateurs MSX sont gâtés ce mois-ci. Ils pourront lire en page 92 comment se procurer des jeux à 7 F en toute légalité ! Et attention, il ne s'agit pas de simili-programmes en basic mais de jeux célèbres et de qualité.

**Vive les nouveautés !**

Partez avec le Professeur ST et le Docteur Amiga à la découverte des toutes dernières nouveautés 16 bits. Frime assurée, plus inédit tu meurs !

**Vive Micro News !**

Ce mois-ci 16 pages de plus, le mois prochain encore plus beau, le prix de l'abonnement a baissé (un peu) et les abonnés sont désormais servis en express.

**Vive les lecteurs !**

...qui vont pouvoir s'éclater en tournant la page...

**J.-M. Berté & Olivier Fontenay**


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne vous garantit vous en donne - (Sauf Promo bien sûr !) PLUS

CHANGEZ D'ORDINATEUR AMIE RACHETE Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F.

69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
16 (1) 91.42.50.42

| MANETTE | | PROTECTION | | RANGEMENT | |
|---|---|---|---|---|---|
| QUICK SHOT 1 | 50 | Pour Amstrad | | Boîtier plastique | |
| QUICK SHOT 2 | 60 | Atari - Commodore | | 10 DISK 3" 1/2 | 35 |
| QUICK SHOT TURBO | 135 | • Housse Toile Plas. | | 10 DISK 5" 1/4 | 45 |
| SMITCH JOY | 145 | CLAVIER | 70 | Avec serrure | |
| SPEED KING | 130 | MONIT MONO | 80 | 40 DISK 3" 1/2 | 90 |
| PRO 5000 | 155 | MONIT COUL | 90 | 50 DISK 3" 1/2 | 90 |
| PROFESSIONNAL | 149 | IMPRIMANTE | 80 | 80 DISK 3" 1/2 | 125 |
| TERMINATOR | 159 | MONIT + U.C | 140 | 100 DISK 5" 1/4 | 125 |
| | | • Capot Clavier | 150 | | |

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 18 F l'unité

DISQUETTES 3 1/2 DF DD 10 F × 100 9 F pièce SF DD 9 F × 100 8,50 F pièce

DISQUETTES 5" 1/4 DF DD 4 F par 100 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES
INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

| STAR | | CITIZEN | | AMSTARD | | DIVERS COULEUR | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NL 10 | 2650 | 120D | 1850 | DMP 3160 | 2290 | OKIMAT 20 | 2490 |
| LC 10 | 2890 | LSP 10 | 2790 | LQ 500 | 3990 | MPS 1500 | 3390 |
| NB 2410 | 5990 | MSP 15 | 4590 | DMP 4000 | 3990 | JX 720 | 16500 |

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

COMMANDEZ
Par téléphone : 43.57.96.89
Par minitel : 3615 code AMIE

Tous les prix sont TTC

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

BON DE COMMANDE MN 10

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

| article | quantité | prix unit. | mont. |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Mont. Total : | |

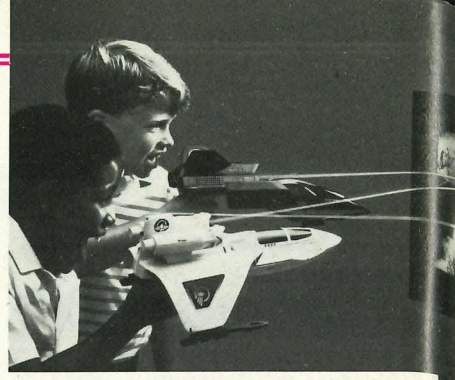
+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° _____ Date de validité _____

Mes 10 % de produits en plus : *(hors promotion)*

Signature

# CAPTAIN POWER

## ET LES SOLDATS DU FUTUR



### LE MARIAGE TÉLÉ-MICRO

Ouf ! C'est fini. J'ai du mal à m'en remettre. Hein ? Ah oui, que je vous explique quand même : je viens de voir le premier épisode de Captain Power, sur La Cinq, le feuilleton "interactif" annoncé à corps et à cri. Je vous raconte rapidement de quoi il s'agit.

Dans la main, vous tenez un pistolet en forme de vaisseau spatial. C'est gros et ça a besoin de deux piles pour marcher. Vous regardez le feuilleton à la télé. De gentils héros tuent des méchants robots. De temps en temps, un carré rouge clignote sur la poitrine d'un robot. C'est là que c'est sensé devenir interactif : descendez cette ordure vite fait. Les points sont comptés sur votre pistolet, mais quelle que soit votre résultat, ça n'a bien évidemment aucune influence sur le déroulement du feuilleton. Aïe ! L'interactivité vient déjà d'en prendre un coup dans la gueule. Attention, de temps en temps, des robots vous tirent dessus. Oui, sur vous, pourtant bien assis au calme dans votre fauteuil. A l'écran, ça se matérialise par des traits verts. Il faut alors que vous dégainiez votre arme pour annuler le tir. Si vous encaissez trop de décharges, le pilote hébergé dans votre vaisseau s'éjecte : plus interactif que moi, tu meurs...

Bref, je vais pas en faire des tartines. Le feuilleton dure 25 minutes et passe le mercredi (avec rediffusion le samedi et le dimanche). Le pistolet vaut la bagatelle de 535 francs. Le feuilleton en lui-même est plutôt bien fait, si on aime le genre univers glauque, ruines de la terre et hideux robots dans tous les coins, le tout enrobé dans une sauce de bons sentiments. Seul problème, le jeu. Ça dure une demi-heure mais on joue dix minutes maximum. On peut jouer sans le feuilleton, mais il faut acheter des cibles spéciales. Vu le prix que ça coûte, il me semble beaucoup plus intéressant de se tourner vers une console SEGA : des montagnes de logiciels et là, toujours du pro, rien que du pro... Ah si, un petit truc quand même : une cartouche pour ST et qui contient un 8086, donc un mini-compatible PC, bien plus rapide que PC Ditto (émulateur Soft). Et puis, on vous l'avait dit le mois dernier, Commodore a confirmé un "module" 68020 pour Amiga, mais sans pouvoir préciser si ce serait sous la forme d'une nouvelle machine ou simplement d'une carte d'extension. Etonnant, non ?

# REVOILA LE SICOB

Exilé loin de la folie parisienne (à Villepinte !), le sicob de cette année sera certainement très pro. On y verra quand même quelques petits trucs pas mal. Par exemple, je peux vous dire qu'il y devrait y avoir, si les petits cochons ne les mangent pas, deux grands écrans pour le ST. Ça existe déjà sur Mac et ça sert surtout en graphisme et en P.A.O., puisqu'on peut visualiser des pleines pages d'un seul coup. Petit détail, ça vaut au moins vingt mille francs... A part ça, les logiciels de reconnaissance de caractères arrivent. là encore, je ne peux pas citer de nom, mais il devrait y en avoir trois au Sicob. Allez, je suis gentil, je vous en dis un quand même. Le Handy Scanner, ce digitaliseur qui tient dans la main (testé en détail dans le prochain numéro) sera bientôt associé à Handy Reader, qui "lit" les textes digitalisés. A voir. Pardon : à lire !

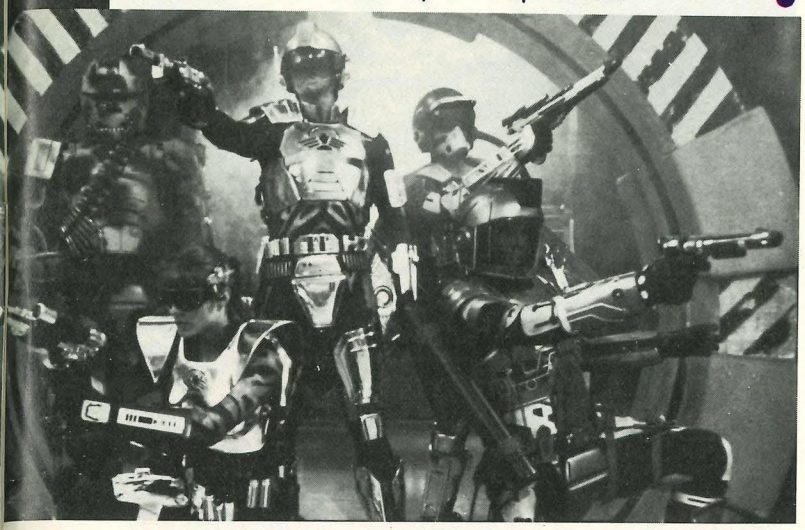
# HANOVRE RIT JAUNE

Le CE-BIT de hanovre était jadis une expo sympa et riche : c'est là, par exemple, qu'Atari avait dévoilé ses ST à un certain HHHHebdomadaire aujourd'hui disparu. Faut-il y voir un lien de cause à effet ? Toujours est-il qu'on s'ennuyait ferme, cette année, à Hanovre. Du pro,

# LE SIDA ET NOUS

Le mois dernier, nous vous avions présenté en détail un logiciel de Carraz Editions, Le sida et nous, le premier programme d'information sur l'épidémie, dont tous les bénéfices sont reversés à la recherche scientifique. Tout semblait se passer pour le mieux. Au Ministère de la Santé, il y avait même un budget prévu pour l'information des écoles sur le sida. Les fonctionnaires du ministère ont choisis un vidéo-disque sur le sida. Après tout, pourquoi pas ? Le vidéo-disque est lui aussi une technique de pointe qui a besoin de soutien officiel. Un petit détail pourtant : il n'y a, en tout et pour tout, que 17 écoles francaises équipées d'un lecteur de vidéo-disque contre 12000 d'un nano réseau. Tout nos voeux donc aux 17 bahuts dont les lycéens seront informés, et bonne chance aux autres...

une réelle interactivité. En fait, Captain Power plaira sûrement beaucoup aux gamins, même s'ils seront frustés : à 535 F, ne pouvoir jouer qu'une demi-heure par semaine, c'est un peu léger, vous ne trouvez pas ? En tout cas, je ne connais pas un possesseur de micro que ça puisse intéresser plus de cinq minutes...



# GRAPHISME SUR ST

Human Technologie, les créateurs de ZZ Rough, superbe logiciel graphique sur ST, préparent un truc étonnant : ils nous ont montré une version de travail d'un logiciel graphique monochrome tout simplement fabuleux. Rendez-vous au Sicob si vous voulez en voir plus. Toujours au niveau graphisme, la société Upgrade Editions va distribuer Spectrum, le logiciel qui permet de dessiner en 512 couleurs sur ST. Upgrade va également distribuer tous les logiciels graphiques Cyber (Cyber Studio, etc) et bientôt sortir un Publishing Partner Master. Plus sur tout ça dans le prochain numéro.

# PARITAIRE !

Petit rappel : Micro News a maintenant la commission paritaire. Ça veut dire quoi, ça ? Surtout une chose : les 2000 et quelques abonnés que vous êtes mettaient, au minimum, une bonne semaine pour recevoir le journal. Certains devaient même attendre près de 15 jours. Mais maintenant, c'est fini ! Trois jours maximum pour avoir le journal, chez vous, bien au chaud, sans affronter les rigueurs météorologiques et faire la queue dans des kiosques hostiles. Alors ? Vous attendez quoi, au juste, pour vous abonner ? Qu'on vous paye, peut-être ?

## NEWS STUPIDE

Il a fait très beau aujourd'hui. Peut-être un peu frais, mais très beau. (Ben quoi ? je vous avait dit que c'était une news stupide...).


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

69 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

AGREE

UNITES CENTRALES

| | | |
|---|---|---|
| CPC 464 M | Lecteur K7 Moniteur Mono | 1990 |
| CPC 464 C | Lecteur K7 Moniteur Couleur | 2990 |
| CPC 6128 M | Lecteur Disk Moniteur Mono | 2990 |
| CPC 6128 C | Lecteur Disk Moniteur Couleur | 3990 |

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- EXTENSION MEMOIRE
  - 64 K RAM DK' TRONICS 490
  - 256 K RAM 990
  - 256 K SILICON DISK 990
- INTERFACES
  - RS 232 590
  - ADAPTATEUR MP1 390
  - ADAPTATEUR MP2 490
  - MULTIFACE II 570
- TELEMATIQUE
  - MODEM DTL 2000 1590
  - MODEM DTL 2000 + 1990
  - EMULATEUR MINITEL KENTEL 390
- LECTEURS/IMPRIMANTES
  - CASSETTE 300
  - DISQUE DD1 1690
  - DISQUE FD1 1590
  - DMP 2000 1690
- CABLES
  - DOUBLEUR
  - JOYSTICK 100
  - RALLONGE 464 130
  - RALLONGE 6128 160
  - PERITEL 150
  - CENTRONICS 150
  - CABLE MAGNETO 70
- GRAPHIQUE - VIDEO
  - TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISOPE II 990
  - CRAYON OPTIQUE 464 DART 350
  - CRAYON OPTIQUE 6128 DART 690
  - SCANNER DART 790
  - TUNER TELE 1390
  - DIGITALISEUR VIDI 990
  - SOURIS AMX 690
- AUDIO
  - SYNTHETISEUR VOCAL 540
  - SYNTHETISEUR MUSICAL 980
  - CLAVIER MUSICAL 1350
  - DIGITAL DRUM 370
  - INTERFACE MIDI 500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- MICRO APPLICATION
  - TRUCS ET ASTUCES 149
  - PROGRAMMES BASIC 129
  - AMSTRAD OUVRE TOI LA BIBLE 99
  - DU PROGRAMMEUR 249
  - LE LANGAGE MACHINE 129
  - GRAPHISME ET SON 129
  - PEEKS ET POKES 99
  - LIVRE DU LECTEUR DISK 149
  - LE LIVRE DU CPM 149
  - LA BIBLE DU 6128 199
- PSI
  - LA DECOUVERTE DE L'AMST 115
  - 102 PROGRAMMES 120
  - AMSTRAD EN FAMILLE 120
  - CLEFS POUR AMSTRAD N° 140
  - TURBO PASCAL 135
  - CPM PLUS 100
  - ASSEMBLEUR 105
  - BASIC 100
  - BASIC PLUS 100
  - GRAPHISME EN ASSEMBLEUR 145
- SYBEX
  - JEUX DE REFLEXION 78
  - JEUX D'ACTION 58
  - 1er PROGRAMME 108
  - PROGRAMMES PROGRAM 82
  - EN ASSEMBL 108
  - CP/M PLUS 148
  - CP/M 2.2 128
  - GUIDE DU GRAPHISME 108
  - GUIDE DU CP/M 148
  - GUIDE DU BASIC 128

LOGICIELS

- EDUCATIF
  - ALGEBRE 195/220
  - EQUATION
  - INEQUATION 195/220
  - MOTS CROISES 195/220
  - DEMONSTRATION GEOMETRIE 195/220
  - ORTHOGRAPHE 195/220
  - CARTE DE FRANCE 195/220
  - CARTE D'EUROPE 195/220
- GRAPHISME/MUSIC
  - SUPER PAINT 390
  - DR DRAW 649
  - AMX PAGE MAKER 600
  - ADVANCED MUSIC 350
- ARCADE
  - 720 155
  - BILLIY II NC
  - BUBBLE BUBBLE 101
  - BUGGY BOY 159
  - CLEVER & SMART 159
  - COSA NOSTRA NC
  - CYBERNOID 145
  - DARK SCEPTRE 149
  - DEATHSCAPE 145
  - FREDDY HARDEST 148
  - INDIANA JONES 99
  - INSIDE OUTING 139
  - JACKAL 94
  - MASK II 155
  - MISSION NC
  - PROHIBITION 199
  - QUAD NC
  - RASTAN 95
  - ROAD RUNNER 149
  - RYGAR 95
  - SAMURAI TRILOGY 145
  - SUPER SPRINT 156
  - THUNDERCATS 99
  - TRIAXOS 154
  - TUER N'EST PAS JOUER 160
  - UNITRAX 169
- AVENTURE
  - ALBUM UBI 189
  - ANDY CAPP 149
  - BOD WINNER NC
  - CHARLY DIAMS NC
  - E.X.I.T. 195
  - GARFIELD 103
  - GLOBE TROTTER 250
  - HURLEMENT 180
  - L'OEIL DE SETE 150
  - MAITRE DES AMES 195
  - ZOMBI 140
- COMPILATION
  - 4 ACES 185
- REFLEXION
  - DES CHIFFRES ET DES LETTRES NC
  - REVERSI CHAMPION NC
  - TETRIS 139
  - TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 259
- SIMULATION
  - ACROJET 119
  - BIRDIE 169
  - NIGEL MANSELL'S G.P. 109
  - PITFIRE 40 169
  - SILENT SERVICE 158
- SPORT
  - CALIFORNIA GAMES 155
  - INDOOR SPORTS 145
  - MATCH DAY II 139
  - SAILING 139
  - SPERSKI NC
- SOCIETE
  - CHIFFRES ET DES LETTRES
  - MONOPOLY

NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| Z | NC |
| Cobra | NC |
| Forteresse | NC |
| Mach 3 | 169 |
| Mega Apocalypse | 95 |
| NorthStar | |
| Les Dieux de la Mer | 179 |
| Tour de Force | 148 |
| Deflektor | 98 |
| Terramex | 105 |
| Bedlam | 155 |
| Phantom Club | 141 |
| Dark Sceptre | 94 |
| L'ange de Cristal | 231 |
| Western Games | 199 |
| Oxphar | 223 |
| Predator | 146 |
| Cybernoid | 97 |
| Gee Bee Air Rally | 108 |
| Ikari Warriors | 109 |

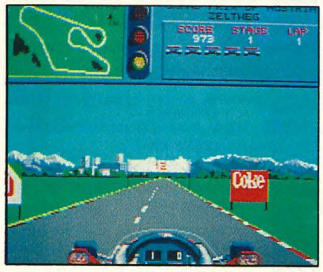
CREDIT CREG IMMEDIAT

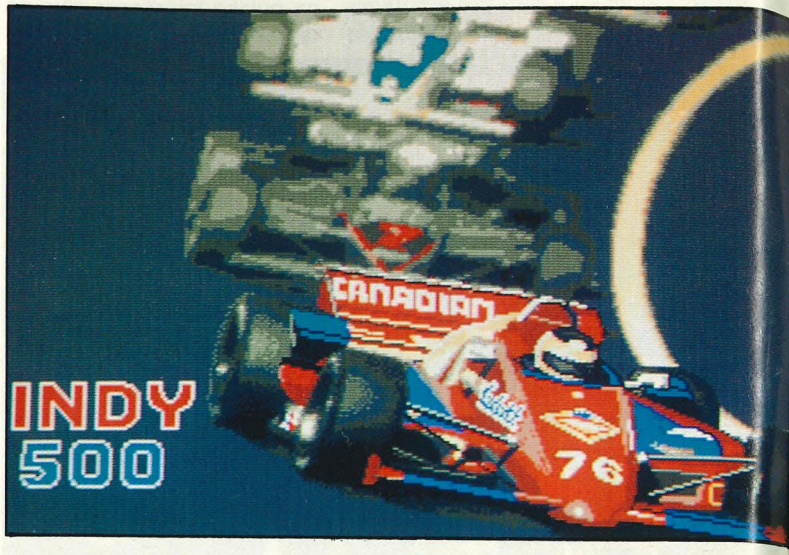
Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 7

# LA MICRO A 300 km/H

Il y a des cycles dans la production des jeux sur micro. Aujourd'hui, nous sommes revenus à la vogue des courses automobiles. Le professeur ST vous en parle dans sa rubrique, **Out Run**, de US Gold, arrive enfin sur ST, et il est excellent. Mais la concurrence va être forte : Lankhor nous a présenté une pré-version de **Vroom**, et ça décoiffe vraiment beaucoup : très rapide et super-maniable, toujours sur ST. Sur ST, Amiga et PC, on aura bientôt **Indy 500**, de Eurosoft, qui a l'air très prometteur. Et les possesseurs de MSX vont bientôt pouvoir jouer à **Crazy Cars** de Titus. Enfin, n'oublions pas **Ferrari Formula One**, sur Amiga, testé dans ce numéro. Qui sera le gagnant ? La lutte risque d'être chaude et le sprint final très disputé.

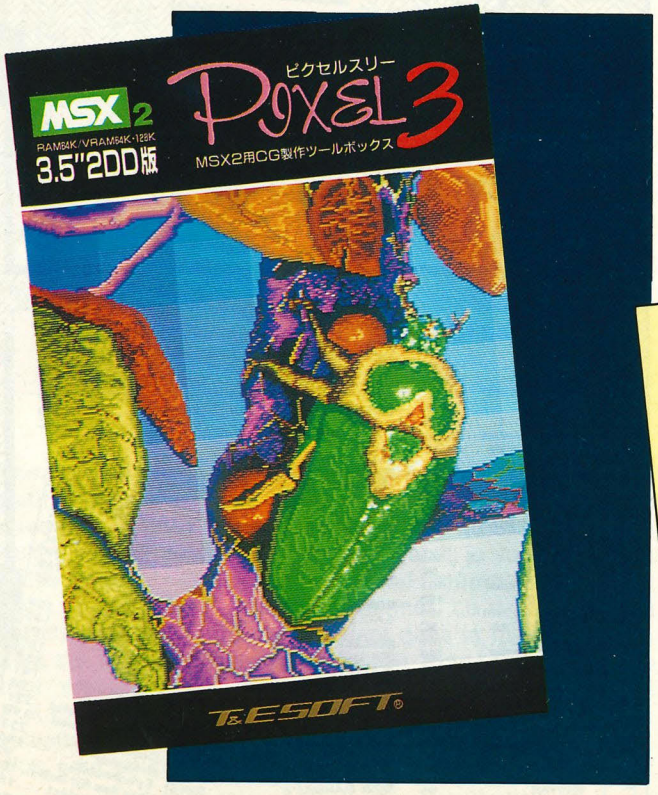



## NOUVEAUTÉS MSX

Un gros paquet de nouveautés MSX vient de débarquer du Japon : environ une quinzaine de nouveaux jeux, dont les meilleurs seront prochainement importés en France, juré-promis. Dans le lot, il y a vraiment des jeux extraordinaires ou très célèbres : **Hydlide 3** (en cartouche 4 mégas !),**1942** (très célèbre jeu d'arcade superbement adapté), **Commando** (le "must" des jeux de guerre sur 8 bits), **Super Laydock Mission Striker** (un des meilleurs jeux MSX, enfin disponible sur cartouche MSX1 en 2 mégas !), **Fire Ball** (un flipper extraordinaire sur MSX 2) et **Aliens** (l'adaptation du célèbre film de Ridley Scott enfin sur MSX en mégarom). Une grande partie de ces jeux seront testés dans le prochain Micro News. Mais attendez, il en reste encore : **Romancia, M36/ A Life Planet, Xanadu** (cartouche 2 mégas), **Return of Jelda** (MSX 2), **Dragon Slayer IV** (MSX 2) et **Androgynus** (MSX 2). Ouf, j'arrête là, mais il y en a encore d'autres dont **Pixel 3**,un fabuleux logiciel de graphisme sur disquette. Bref, un arrivage exceptionnel qui devrait combler tous les amoureux du MSX en manque de nouveautés.

**Konami News** : le nouveau chef-d'œuvre de Konami s'appelle **Parodius**, et il réunit en un seul jeu plusieurs des héros connus des jeux Konami (le pingouin, le samouraï, Popollon) dans une aventure loufoque et délirante qui se déroule dans l'espace. Egalement disponibles chez Konami au Japon : **Knigtmare 3**, un **Baseball** et une nouvelle cartouche **Game Master**.

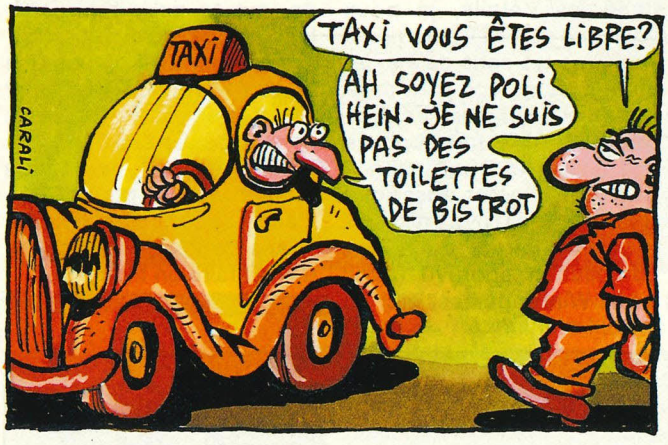



## DU ST AU MINITEL

Merveille technologique, le **Vidéoteaser** permet de passer les superbes dessins de votre Atari ST à la grossière moulinette du Minitel. Une fois au format vidéotex vos images pourront être retravaillées pixel par pixel grâce aux fonctions de symétrie ou de lissage. Pour peaufiner le tout, le module Diapovid charge en mémoire centrale jusqu'à 120 pages Vidéotex et les fait défiler sur l'écran de votre ST ou du Minitel.En composant le 46.26.43.10, vous pourrez vous connecter au R.T.C.de l'éditeur et voir les résultats obtenus avec ce programme au prix plus que sympa.
(Videoteaser, édité par France-Tex, 240 francs)

# LE RETOUR DES RENÉGATS

Vous vous rappelez **Renegade**, le superbe jeu de combat d'**Imagine** sur CPC et C64. La suite arrive très bientôt, sous le nom de **Target Renegade**, et ça a l'air toujours aussi bon, si ce n'est meilleur : décors différents et plus variés, combattants encore plus féroces. Bref, ça promet...




# LE TRIOMPHE DE BLOOD !

**L'Arche du capitaine Blood**, le fabuleux logiciel d'**Ere Informatique** sur ST va être distribué aux USA par Mindscape, une énorme boite. A cette occasion, des versions Amiga, PC et C64 seront même réalisées. Mindscape a déjà versé un chèque de 300.000 dollars d'avance sur royalties ! C'est pas les USA, c'est le Pérou ! C'est la première fois qu'un logiciel français bénéficie d'un tel contrat mirifique. D'ici à ce que les auteurs partent aux Bermudes ou aux Seychelles ouvrir une filiale... Par ailleurs, les versions françaises sur PC et CPC sortiront fin avril, la version Amiga en mai et la version Thomson quand les programmeurs réussiront à s'en sortir, et croyez-moi, l'Arche sur Thomson, ça doit être du boulot... Par ailleurs Blood version ST sort ces jours-ci en Allemagne, en Angleterre et en Italie, où les premières réactions de la presse ont été dithyrambiques et consacrent Blood comme le plus beau jeu du monde.

# LE ROBOT DESTROY

Pour ne pas être en reste des concurrents qui s'y adonnent à tour de bras, **Ubi Soft** nous prépare aussi une adaptation de bande dessinée. Ils risquent de faire très fort, puisqu'ils ont choisis **Ranxerox**, le célèbre robot créé par l'italien Libératore. Ultra violent, complètement sans foi ni loi, Ranxerox vit dans un New York du futur, dans un univers mêlant drogue, sexe et violence. R- xerox compte des fans. F- l'adap- sie que


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

69 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

AGREE

UNITES CENTRALES

| | | |
|---|---|---|
| A 500 | UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2 | 4720 |
| A 500 C | UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084. | 7490 |
| A 2000/S | UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2 | 11590 |
| A 2000S/M | UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084 | 14790 |
| A 2000/ZO | UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1084 | 22490 |
| A 2000/XT | UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084 | 26290 |

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- **LECTEUR INTERFACES**
  - A 1010 - EXTERNE 3"1/2 ..... 2090
  - A 1020 - EXTERNE 5"1/4 ..... NC
  - A 2010 - INTERNE 3"1/2 ..... 1690
  - DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) ..... 4400
  - DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) ..... 5200
  - DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG ..... 7500
  - PC EMULATOR LECTEUR 5"1/4 + BRIDGE BOARD A2088 ..... 5600
- **EXTENSIONS MEMOIRE**
  - A 501 (512 Ko INT. A500) ..... 1095
  - A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) .. 3600
  - MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845
- **GRAPHIQUES**
  - TABLETTE EASYL / A500 ..... 6000
  - GRAHISCOPE II AMIGA ..... 1690
  - TABLETTE CRP A4 ..... 4600
- **AUDIO**
  - PERFECT SOUND ..... 1120
  - SOUND SAMPLER MIMETICS .... 1120
  - INTERFACE MIDI ..... 580
  - PRO MIDI STUDIO ..... N.C.
- **VIDEO**
  - DIGIVIEW ..... 1995
  - CAMERA HV720 ..... 3350
  - OBJECTIF SCHNEIDER ..... 950
  - ZOM COSMICAR 12,5/75 ..... 4450
  - STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS .. 1839
  - (PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 3200
  - TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV) ..... 1390
  - CARTE VIDEO (A2032) PAL ..... 790
  - GENDER CHANGER ..... 290
  - GENLOCK A8600 ..... NC
  - DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) ..... 6000
- **TELEMATIQUE**
  - FLAMITEL EMULATEUR ..... N.C.
  - MODEM DTL3000 ..... 6400

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO AMIGA 500 + A 1084 + Extension 512 K (A501) 7700 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

| | | |
|---|---|---|
| AMIGADOS MANUEL FRANÇAIS ..... 190 | INTUITION ..... 350 | TRUCS & ACTUCES (Disk) ..... 120 |
| AMIGADOS REFERENCE ..... 149 | AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1 .. 299 | LANGAGE MACHINE . 199 |
| AMIGAWORLD ..... 39 | HANDBOOK VOL 2 . 299 | BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA ..... 149 |
| AMAZING COMPUTING 39 | CLES POUR AMIGA .. 195 | L'AMIGA BASIC ..... 249 |
| ROMKERNAL LIBS . 539 | TRUCS & ACTUCES .. 199 | |

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - MAXIPLAN ..... 2099
  - SUPERBASE ..... 990
  - TEXTCRAFT ..... 790
  - PAGE SETTER Fr ... 1690
  - LASERSCRIPT ..... 789
  - DBMAN ..... 1439
  - PROWITE ..... 1120
  - WORD PERFECT ..... NC
  - SUPERBASE PRO ..... NC
  - VIZAWRITE ..... 1490
  - PROFESIONAL PAGE 3690
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - ANIMATOR ..... 950
  - VIDEOSCAPE 3D ... 1549
  - AEGIS SONIX ..... 790
  - AEGIS DRAW PLUS . 1899
  - DELUXE PAINT 2 PAL . 780
  - DELUXE VIDEO 1.2 . . 950
  - DELUXE MUSIC ..... 809
  - INSTANT MUSIC .... 293
  - MUSIC STUDIO ..... 399
  - STUDIO MAGIC ..... 789
  - SCULPT 3D ..... 899
  - BUTCHER ..... 339
  - CAO 3D ..... 1490
  - SILVER RAY ..... 1690
  - ANIMATE 3 D ..... 1299
  - TV SHOW ..... 770
- **PROGRAMMATION TRANSFERT**
  - LATTICE C VER 4.0 ..... 1790
  - MACRO ASSEMBLEUR MCC ... 679
  - TRUE BASIC ..... 1184
  - GRABBIT ..... 299
  - CLI MATE ..... 379
- **LUDIQUES ARCADE**
  - KARATE KID 2 ..... 254
  - GOLDRUNNER ..... 249
  - BABARIAN ..... 235
  - DEMOLITION ..... 100
  - PHALLANX ..... 100
  - MARBLE MADNESS ... 259
  - CHALLENGER ..... 100
  - CRUNCHER
  - ACTORY ..... 110
  - SPACE BATTLE ..... 119
  - IMPACT ..... 150
- **STRATEGIE ACTION**
  - SINBAD ..... 390
  - SDI ..... 349
  - DEFENDER OF THE CROWN ..... 350
  - SHANGAI ..... NC
  - HOLLYWOOD POKER .. 202

NOUVEAUTES
AVE. Enforcer ..... 150
WAR Playhouse ..... 150
ARAZ Ferrari ..... 303
KAMP. Flinstones ..... 250
FAERY Passagers du vent 300
BORRO BMX ..... 150
KING QL Casino roulette . 200
DEJA VL Voyage au centre de la Terre 3D ..... 329
UNINVITL Animate 3D ..... 1299
ROADWA Superbase pro . 2490
BALANCE Strike force harrien ..... 289
ULTIMA III musique ..... NC
ALIENS FIRL Graphique ..... NC
LAND OF LC Aegis video titler 1400
IZARDS ..... 300
BLACK CAUL ..... 300
PHANTASY III ..... 349

- **SIMULATION**
  - WORLD GAMES ..... 309
  - HARDBALL ..... 349
  - LEADERBOARD ..... 309
  - TENTH FRAME ..... NC
  - CHESSMATER 2000 ..... 346
  - BASEBALL EA ..... 407
  - FIGHT SIMULATOR II ..... 409
  - JET ..... NC
  - SCENARY DISK 7 ..... 237
  - SCENARY DISK 11 ..... 237
  - SILENT SERVICE ..... 249

CREDIT CREG IMMEDIAT

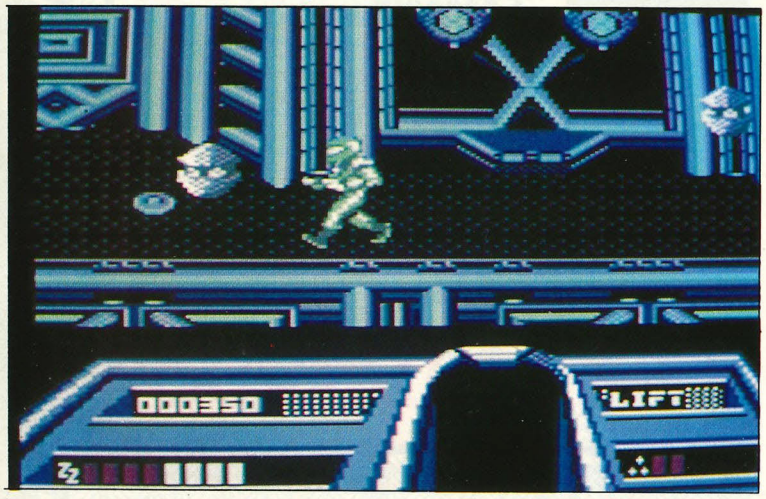
Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 7

# SURVEILLEZ US GOLD !

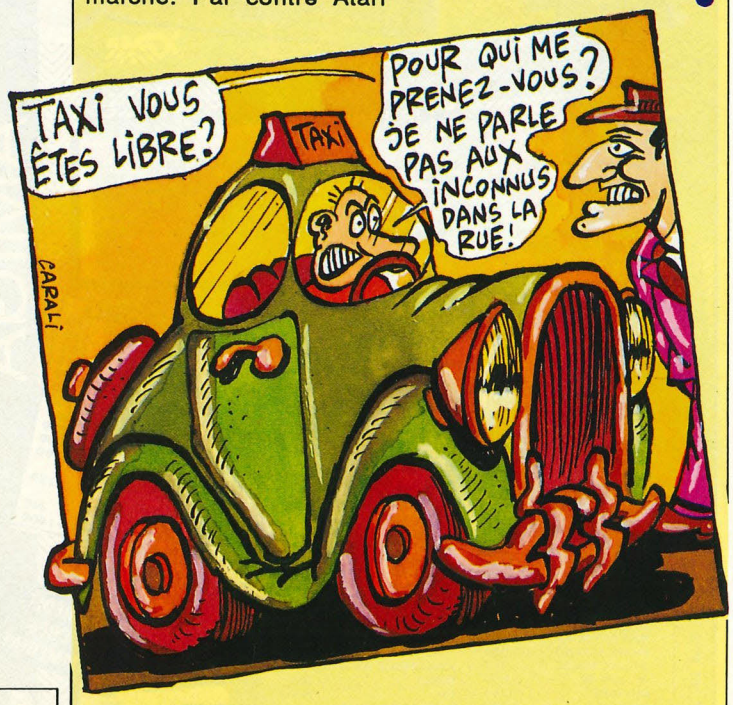
Ouais, surveillez bien US Gold. Ces gens-là, ils sortent des nouveaux jeux tous les trois jours. Si vous avez le malheur de ne pas y penser pendant une semaine, ils ont déjà dix nouveaux projets en cours et une cinquantaine d'idées en préparation. Par exemple, on a vu Dream Warrior, sur C64. C'est superbe et très original : ça se passe dans un monde onirique et diabolique. Bref, le scénario serait trop long à vous raconter, mais je vous assure que c'est l'éclate totale. Un test lors du prochain numéro, dites-vous ? Ok, à vos ordres... US GOLD va aussi faire très fort, via Epyx, à l'occasion des J.O. de Séoul. Des nouveaux "Summer Games" vont sortir, ainsi d'ailleurs que "Winter Games". Sans trop entrer dans les détails, je peux vous dire que ça n'aura rien à voir avec les softs déjà existants mais que ce sera mille fois mieux : décors de Calgliari, Ski Alpin très sophistiqué, et... Bref, ça s'annonce très fort. A noter aussi que Summer Games va enfin sortir sur Amstrad, dans une compilation sportive (avec aussi Winter games, etc) au rapport qualité/prix étonnant : une douzaine d'épreuves pour 200 F environ.

J'ai pas fini avec US Gold. Qu'est-ce que je vous disais. Ils sont tellement dynamiques qu'il faudrait presque leur consacrer la moitié du canard s'y on voulait parler de tout ce qu'ils font. Bref. Une super compilation va sortir sur CPC, avec les titres suivant : I.K. +, Super Sprint, Renegade, Barbarian et Rampage, soit cinq des meilleurs jeux qui soient jamais sortis pour CPC. Vendu à un prix d'enfer, moins de 200 F en disk, ça devrait faire un triomphe...




## LA GUERRE DES PRIX

Amstrad augmente les prix de ses PC : boum ! Ça fait un choc, pour celui qui se voulait le champion toutes catégories des prix bon marché. Par contre Atari affirme ne prévoir aucune hausse de ses tarifs, contrairement à ce que certaines rumeurs laissaient croire.




## DEMAIN LE BAC !

Redevenons sérieux un moment. L'angoisse du bac est proche pour pas mal d'entres vous. A cet effet, Hatier propose depuis peu des "Kit Bacs" en maths, eco et physique. Extrêmement sophistiqués au niveau pédagogique, ce sont de véritables outils de révision. Ça existe, pour le moment sur PC et compatibles. Micro News a beau être plus gros mois après mois (vous avez vu ? 16 pages de plus, ce mois-ci), on a pas eu la place d'en parler en détail ce mois-ci, mais on vous dira tout le mois prochain. Même chose d'ailleurs pour les Micros Bacs de Nathan et Coktel Vision. Assez différents des Kits Bacs, ils n'en semblent pas moins intéressants.

# ROMAN POLICIER

Il raccrocha le téléphone et écrasa son cigare. "Hum, intéressant, pensa-t-il. Il parait que la société Carraz, ça sent le détournement de mineur, ou je ne m'y connais pas. Sale affaire. Enfin, le jury sera présidé par des

grands bonnets d'Atari France. Y'aurait une histoire politique là-dessous... Le meilleur gagnera un ST et tous les softs Carraz, le second emportera lui toute la collection des softs Carraz sur ST. Mouais. Bon sang, mais c'est bien sûr, c'est au Sicob, de 25 au 30 avril... En plus, Carraz Editions annonce la disponiblité de son soft sur le Sida pour Amiga début mai et en juillet sur CPC. Plein de choses devraient aussi être adaptés sur ST." Gasp. Il n'avait plus la place d'en parler. Bah, d'ici au mois prochain, il aurait le temps d'approfondir l'enquête. Il remit son chapeau, rangea son Smith & Wesson et partit vers de nouvelles aventures... ●

une boite de softs éducatifs, organise un concours sur leur nouveau logiciel, Roman Policier, lors du Sicob. Mouais. Va falloir creuser l'affaire... S'agit d'écrire un polar tout en étant guidé par l'ordinateur. Si vous voulez mon avis, c'est louche. D'autant que tous les élèves des académies de Versailles et de Créteil ont été invités :

# SOFT ou HARD ?

**Coktel Vision** nous prépare quelque chose de fou pour le mois de septembre, l'adaptation de **Emmanuelle** sur micro. Non, vous ne rêvez pas : le film érotique avec Sylvia Kristel qui en est au moins au 5 ou 6ème épisode et qui fit scandale, même s'il est aujourd'hui devenu une institution. Je n'ai pas encore pu voir les écrans de jeu, mais ça nous promet de longues nuits de tests... ●


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE

69 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

AGREE

UNITES CENTRALES

| | | |
|---|---|---|
| 520 STF | UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 SF | 2990 |
| 520 STF | UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425 | 5490 |
| 1040 STF | M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 + Mon. mono SM Q125 | 5990 |
| 1040 STF | UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 | 7490 |
| Mega | ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 DF + Mon. mono | 11800 |
| Mega | ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3'' 1/2 DF Mon. mono | 15300 |
| Mega laser | 2 UC ST2M + Imp laser SLM 804 | 24800 |
| Mega laser | 4 UC ST4M + Imp laser SLM 804 | 28400 |

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- **LECTEURS**
  - DISK 500Ko 3''1/2 SF 354 . . . 1590
  - DISK 1 Mo 3''1/2 SF 314 . . . 1990
  - DISK DUR 20Mo SH 204 . . . 4990
  - DISK 1 Mo 3''1/2 CUMANA . . . 1590
  - DISK 1Mo 5''1/4 CUMANA . . . 2400
- **IMPRIMANTES**
  - MATRICIEL SM 804 . . . 1990
  - LASER SLM 804 . . . 14100
- **MONITEUR**
  - MONOCHROME HR SM 124 . . . 1490
  - COULEUR BR ET MR SMI 1425 . . . 2990
- **VIDEO**
  - DIGITALISEUR REALTISER . . . 1700
  - DIGILATISEUR PRO 87 . . . 2900
  - GENLOCKER . . . NC
  - CAMERA . . . 3350
  - ZOOM . . . 4450
  - STATIF . . . 1839
  - TUNER TELE . . . 1350
  - HANDY SCANNER . . . 3990
- **GRAPHIQUE**
  - TABLETTE GRAPHIQUE CRP . . . 4600
  - TABLETTE A DIGITALISER KUNTA . 11730
- **AUDIO**
  - DIGITALISEUR SOUND MASTER . . . 1990
  - ST REPLAY . . . 800
- **INTERFACE**
  - REAL TIME CLOCK . . . 455
  - EXTENSION MEMOIRE 512K . . . 990
  - EMULATEUR MAC . . . 1800
  - OSCILLOSCOPE . . . 1990
  - PROG D'EPROM . . . 1990
  - INVERS MONITEUR MONO COUL . . 250
  - FREE BOOT . . . 479
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM . . . 1990
  - EMULATEUR MINITEL . . . 750
- **CABLES**
  - IMPRIMANTE . . . 150
  - PERITEL . . . 150
  - MINITEL . . . 150
  - RALLONGE JOYSTICK . . . 100

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

PROMO ATARI 1040 STF + Mon. Mono SM 124 + Imprimante citizen 120D 7290 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - LIVRE DU ST BASIC . . . 149
  - DU BASIC AU C . . . 149
  - BIBLE ATARI S.T. . . . 249
  - DEBUTER AVEC ATARI S.T. . . . 129
  - LIVRE DU GEM . . . 179
  - LIVRE GFA BASIC . . . 199
  - GFA BASIC + DISKETTE . . . 319
  - GRAPHISME 3D . . . 179
  - GRAPHISMES ET SON LIVRE DU LANGAGE MACHINE . . . 149
  - LE LIVRE DU GFA BASIC . . . 199
  - DEVELOPPER GFA (DISQ. INCL.) . . . 299
  - TRUCS ET AST. GFA (DISQ. INCL.) . . . 269
  - GRAPHISMES EN GFA 249
- **PSI**
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
  - SYSTEME DE BASE . . . 295
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
  - GEM . . . 285
  - C SUR ATARI ST . . . 165
  - 3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE . . . 210

LOGICIELS

- **ARCADE**
  - ACADEMY . . . 248
  - BARBARIAN PALACE . . 199
  - BIVOUAC . . . N.C.
  - BLACK LAMP . . . 249
  - BUBBLE BUBBLE . . . 205
  - CLEVER & SMART . . . 235
  - EAGLE NEST . . . 205
  - EXTENSOR . . . 225
  - GOLDRUNNER . . . 240
  - MACH 3 . . . N.C.
  - MANHATTAN DEALERS 220
  - MISSION ELEVATOR . . N.C.
  - PREDATOR . . . 185
  - PROHIBITION . . . N.C.
  - SARACEN . . . 199
  - SKYRIDER . . . 120
  - STAR WARS . . . 224
  - STARGLIDER . . . 210
  - SUPER PRINT . . . N.C.
  - TERRAMEX . . . 225
  - TETRIS . . . N.C.
  - TRASH HEAP . . . N.C.
  - WAR HAWK . . . 215
  - WINGS . . . 195
  - SENON . . . 250
- **AVENTURE**
  - BILL PALMER . . . 250
  - JINXTER . . . 269
  - MASQUE + . . . 248
  - MORTVILLE MANOIR . . . 220
  - SAPIENS . . . N.C.
  - SHADOWGATE . . . N.C.
  - SPACE QUEST II . . . 248
  - STAR TREK . . . N.C.
- **EDUCATIF**
  - BALLADE AU PAYS DE BIG BEN . . . 260
  - ENIGME A MUNICH . . . 260
  - MATHS 2, 3, 4, 5, 6 . . . 260
  - OBJECTIF MONDE 1, 2 . 260
- **WARGAME**
  - DEFENDER OF THE CROWN . . . 260
  - ROADWAR 2000 . . . N.C.
  - ROADWAR EUROPA . . . N.C.
  - U.M.S. . . . 295
- **ROLE**
  - PHANTASIE III . . . 290
  - THE BARD'S TALE . . . N.C.
  - ULTIMA . . . N.C.
- **SPORT**
  - COMPILATION EPYX . . . 250
  - ENDURO RACER . . . 195
  - FORMULA ONE GRAND PRIX . . . 199
  - LES DIEUX DE LA MER . . N.C.
  - WINTER OLYMPIAD . . . C.

NOUVEAUTES

ATOMICS . . . N.C.
BARBARIAN PSY . 250
IKARI WARRIORS . 185
JOE BLADE . . . N.C.
ROLLING THUNDER 202
STAFF . . . N.C.
VAMPIRE EMPIRE . 220
WARLOCK QUEST . 255
CAPTAIN BLOOD . 295
L'ANGE DE CRISTAL N.C.
MARQUE JAUNE . . 255
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE . . . 295
A LA DECOUVERTE DE LA VIE . . . 260
FONCTIONS ET COMPLEXES . . . 260
OBJECTIF FRANCE . 260
BATTLE SHIPS . . . 194
POWER STRUGGLE 249
PRESIDENT ELECT . 240
DUNGEON MASTER 260
AMERICAN POOL . N.C.
INTERN. SOCCER . 220
SECONDS OUT . . . N.C.

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°

# Le palais des rêves !

Palace Software est une des meilleures boîtes anglaises. Rappelez-vous, Barbarian, Cauldron... Barbarian arrive sur Amiga et c'est superbe ! Les graphismes sont sensiblement les mêmes que sur ST, mais les bruitages et l'animation sont parfaits. La gestion du joystick est idéale. Les duels à deux joueurs sont encore plus acharnés que sur les autres versions. Un des meilleurs jeux sur Amiga. On a aussi vu Rimrunner sur C64. Un shoot-em up classique et très bien fait. Difficile à décrire : vous êtes une sorte d'extra-terrestre monté sur une sorte de cheval et vous devez descendre des sortes de méchants pour restaurer des sortes de générateurs. Vous voyez la sorte du jeu, non ? La préversion sur ST est extraordinaire : le scrolling est tout simplement incroyablement bon.

Si, si, je vous jure. J'attends la version finale avec une impatience folle. Au fait, ça sort aussi sur CPC, et c'est pas mal du tout, vu les capacités de la machine. Quand ? Réponse classique : bientôt... ●

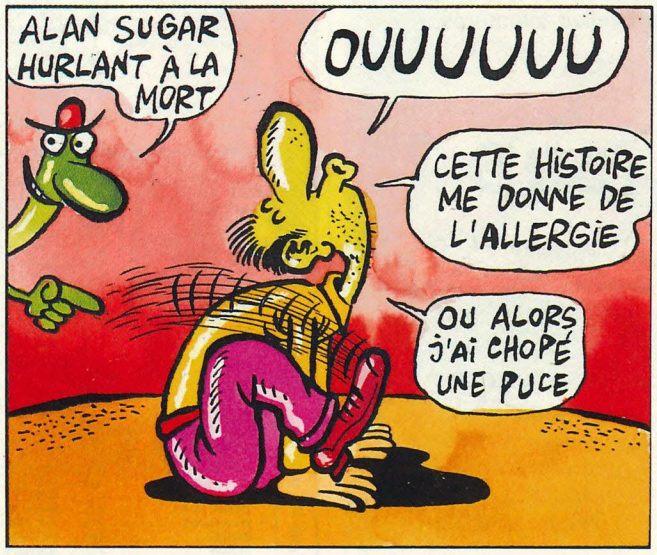
# DISCOLOGY

## SUR PC

Dans ce numéro, nous vous parlons de Discology 5.1 sur CPC, un copieur-gestionnaire de fichiers-éditeur de secteurs très perfectionné.
Les possesseurs de PC et compatibles peuvent se réjouir, puisque Méridien Informatique sortira l'équivalent PC le 1er septembre. Le module gestion de fichiers a été perfectionné, mais le copieur est toujours aussi puissant. Enfin, une version ST devrait être disponible au début 89.

### Le cloneur cloné...

Vous vous rappelez certainement qu'il y a environ un an et demi, Amstrad a racheté la firme de Lord Sinclair. Alan Sugar est désormais le seul propriétaire du ZX Spectrum. Seulement la société anglaise MGT (Miles Gordon Technology) a annoncé la prochaine sortie d'un compatible Spectrum ! Et Alan Sugar de hurler à la mort contre le vol de technologie opéré et d'annoncer partout que ça ne se passera pas comme ça. Là où ça devient franchement comique, c'est lorsqu'on sait que, selon les meilleures sources, plus de la moitié des rentrées financières d'Amstrad viennent des PC 1512, qui sont des... compatibles IBM. Qui a dit "Arrêtez les clôneries..?"



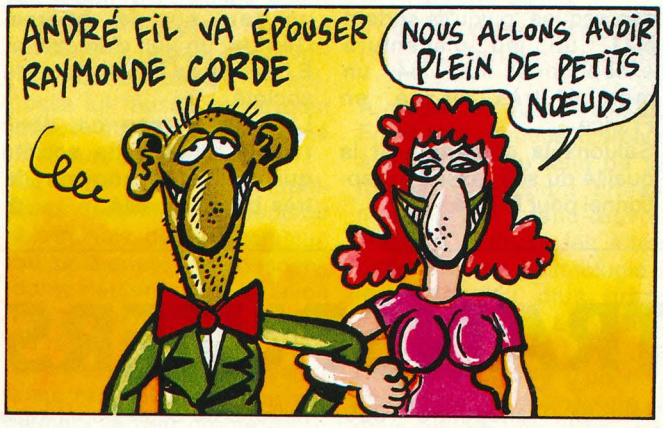

### 3,5 POUCES SUR PC !

Suite à la sortie de nombreux portables PC équipés de lecteur trois pouces et demi, tel le PPC d'Amstrad, quelques dynamiques éditeurs de jeux proposent maintenant leurs softs à ce format. Citons par exemple Titus, pour l'excellent Crazy Cars sur PC et Coktel Vision, qui va sortir une bonne dizaine de nouveautés.
Enfin, Loriciels éditera Space Racer en 5.25 et 3.5. Espèrons que tous les autres éditeurs suivront. ●

# C'EST DOUX C'EST NEUF !!!

## NON C'EST DU PUR FIL !

FIL est l'un des plus gros éditeurs et surtout distributeurs français. Jusqu'à présent son activité était surtout limitée aux jeux et aux éducatifs, mais ça va changer. FIL prévoit en effet une gamme de logiciels "pros" sur PC. J'en vois déjà qui ricanent : ils se souviennent du flop retentissant de la malette Practi. Mais cette fois-ci, FIL a, parait-il, soigné la finition des programmes. On attend au moins un traitement de texte, un tableur et une base de données. L'ensemble de cette gamme sera commercialisée sous le logo "PUR FIL" au prix très "doux" de 990 F pièce. Le slogan officiel : "9 9 9, c'est du neuf".




FIL vise un marché semi-professionnel, constitué esentiellement des utilisateurs domestiques de PC bon marché. FIL crée aussi un nouveau label pour les jeux. Espèrons que la qualité des productions en sera renforcée...

# MERDE ALORS !

J'en suis resté sur le cul lorsque j'ai vu les dernières nouveautés annoncées au Japon sur MSX. Stupéfiant. Ultima IV va sortir sur MSX2. En France, il est tout neuf sur ST. Hacker, piratage des réseaux télématiques, est dispo sur MSX2. F15 Strike Eagle, simulateur de vol signé Microprose, arrive aussi (MSX2). Arkanoïd 2, que nous testons sur CPC dans ce numéro, est arrivé ! Druid, un bon Firebird sur CPC, itou. Predator, sorti tout chaud en France, disponible sur MSX2. J'arrête là. Qui aurait pu croire que les plus grands logiciels sont encore adaptés sur MSX de nos jours ? Pas moi. Comme quoi, s'il avait été vraiment soutenu, le MSX aurait pu s'imposer en Europe aussi...


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS * sauf promo

AGREE

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau Modèle ..... 1450
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier Azerty ..... 2190
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571 ..... 3990

PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

- IMPRIMANTE
  - MPS 801 ..... 1300
  - MPS 1200 ..... 2290
- MONITEUR
  - 1802 (40 col) ..... 1990
  - 1902 (80 col) ..... 2790
- LECTEUR
  - K7 130 ..... 250
  - DISK 1541 ..... 1650
  - DISK 1571 ..... 2490
- GRAPHIQUE
  - TABLETTE KOALA PAD ..... 1300
  - TABLETTE GRAPHISCOPE ..... 990
  - CRAYON OPTIQUE ..... 410
  - SOURIS 64 MAGIC MOUSE ..... 480
  - SOURIS 128 ..... 550
- AUDIO
  - SOUND EXPANDER ..... 1200
  - SOUND SAMPLER ..... 850
  - CLAVIER SYNTHE ..... 925
  - SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC .. 480
  - SYNTHE VOCAL VOICE MASTER . 850
  - INTERFACE MIDI ..... 350
- INTERFACE
  - CENTRONICS ..... 890
  - IEE ..... 1590
  - RS 232 ..... 650
- TELEMATIQUE
  - MODEM DTL DIGITELEC ..... 1590
  - MODEM DTL + DIGITELEC ..... 1990
  - EMULATEUR MINITEL ..... 390
- VIDEO
  - DIGITALISEUR PRINT TECHNIK .. 1290
  - INTERFACE PAL-RVB ..... 450
  - TUNER TELE ..... 1390
- CARTOUCHES
  - CPM ..... 390
  - POWER CARTRIDGE ..... 470
  - GAME KILLER ..... 150
  - FREEZE FRAME ..... 490
  - EXTENTION MEMOIRE 256 K .... 1290

PROMO C64N + lect. Disk 1541 + manette + 3 logiciels 2990 F

20 DISK 5" 1/4 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- MICRO APPLICATION
  - TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 ..... 149
  - LE LIVRE DU CP/M ..... 149
  - LA BIBLE DU COMMODORE 128 ..... 249
  - LE LIVRE DU BASIC 7.0 ..... 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 ..... 179
  - PEEKS ET POKES DU C128 ..... 129
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 ..... 99
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 2 ..... 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 ..... 179
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1 ..... 149
  - ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 ..... 149
  - JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER ..... 129
- PSI
  - CLE POUR C64 ..... 110
  - CLE POUR C128 ..... 110
  - BASIC C128 ..... 149
  - CPM/PLUS SUR C128 ..... 149
  - 102 PROGRAMME C64 ..... 120
  - 102 PROGRAMME C128 ..... 120

LOGICIELS

- BUREAUTIQUE
  - DATAMAT ..... 350
  - TEXTOMAT ..... 350
  - POWERPLAN ..... 650
  - SWIFT ..... 450
  - SWIFT K7 ..... 295
  - WIZASTAR 128 ..... 1190
  - VIRGULE SENIOR ..... 750
  - SUPERBASE 128 ..... 595
- GRAPHIQUE/MUSIQUE
  - SUPERPAINT ..... 350
  - GAME MAKER ..... 220
  - ART STUDIO D ..... 149/184
  - ADVANCED MUSIC SYSTEM ..... 310
  - MUSIC STUDIO ..... 186
- PROGRAMMATION TRANSFERT
  - BASIC 64 ..... 350
  - OSFORD PASCAL ..... N.C.
  - MON. 64 ..... N.C.
  - DISC DISSECTOR ..... 324
  - LOGO ..... 595
  - BASIC 128 ..... 450
- EDUCATIFS
  - MAITREMOTS ..... 190
  - ALGEBRE (N°1 à N°2 ..... 190
  - MATS SUP ..... 190
  - MIMI ..... 295
- ARCADE
  - AIRBORNE RANGER ..... 105
  - ARKANOID ..... 149
  - BEDLAM ..... 107
  - BLAZER ..... 92
  - CLEVER § SMART ..... 109
  - DARK SCEPTRE ..... 94
  - ITALIEN ..... 91
  - MAGNETRON ..... 159
  - MORPHEUS ..... 109
  - OCTAPOLIS ..... 98
  - PLATOON ..... 92
  - PREDATOR ..... 96
  - RASTAN ..... 95
  - ROLLING THUNDER ..... 155
  - STAR WARS ..... 159
- AVENTURE
  - ANDY CAPP ..... 99
  - VOYAGER ..... 196
- COMPILATION
  - MAGNIFICENT SEVEN ..... 165
- REFLEXION
  - CHESSMASTER ..... 109
- SIMULATION
  - APOLLO 18 ..... 109
  - HUNT FOR RED OCTOBER ..... 109
  - THE TRAIN ..... 109
- SPORT
  - 4 TH & INCHES ..... 109
  - SKATE OR DIE ..... 109
  - WESTERN GAMES ..... 109
- NOUVEAUTES
  - BASKETBALL ..... 95/145
  - BLACK MAGIC ..... 95/145
  - CHAMPION SHIP WRESTLING ..... 95/145
  - GAME OVER ..... 95/145
  - GUNSLINGER ..... 95/145
  - IKARI WARRIOR ..... 89/129
  - INDIANA JONES KILLED ..... 95/145
  - UNTIL DEAD ..... 95/145
- HIT PARADE
  - ARCHONOID ..... 89/135
  - ARMY MOVES ..... 89/145
  - BARBARIAN ..... 95/135
  - BOMBJACK 2 ..... 89/129
  - COBRA ..... 89/129
  - DEEPER DUNGEONS ..... 95/145
  - ENDURO RACER ..... 95/145
  - FIST 2 ..... 95/129
  - GAUNTLET ..... 95/145
  - GUNSHIP ..... 145/195

NOUVEAUTES

Airborne Ranger 159
Bedlam 143
Blazer 98
Buggy Boy 95
Captain America 95
Combat School 99
Corporation 99
Dan Dare II 109
Dark Empire 95
Flying Shark 99
Hades Nebula 97
Kinetik 96
Magnetron 95
Metrocross 158
Morpheus 159
Octapolis 145
Platoon 99
Psycho Soldier 155
Rastan 95
Rygar 98
Side Arms 107
Side Wize 95
Thundercats 99
Trantor 96
Wizball 95
Wonder Boy 95
Defender of the crown 105
Killed until dead 119
Pirates 99
Slaine 89
Solomon's Key 196
Voyager Imagine Arcade Hits 95
Les trésors d'US Gold 167
Chessmaster 2000 191
Pile-up 139
Tetris 155
California Games 98
Sailing 92
Skate or Die 191
Western Games 155
B-24 105
Power Struggle 165
Wargames construction set 205

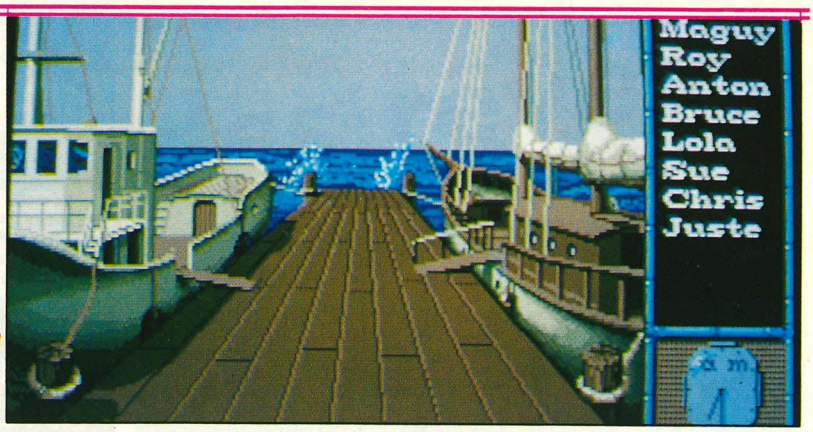
CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

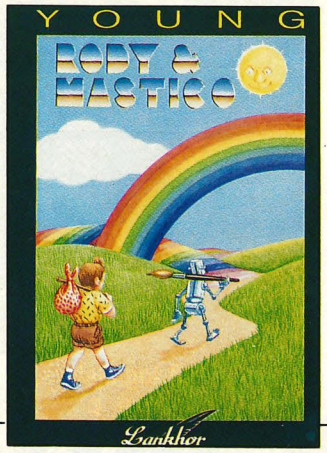
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°

COMMODORE COMMODORE COMMODORE

# LANKHOR FAIT FORT




**Lankhor** n'a qu'un seul jeu à son actif pour le moment, le célèbre "Manoir de Mortevielle", un jeu d'aventure avec une synthèse vocale époustouflante. Ne croyez pas pour autant que les gens de Lankhor soient des fainéants : au contraire, ils n'arrêtent pas et les nouveautés arrivent à la pelle. **Rody et Mastico** d'abord, est un produit exceptionnel pour les enfants de 4 à 8 ans. C'est l'équivalent des classiques livres d'histoires, mais adaptés au support informatique. Il faut jouer un mini jeu d'aventure pour arriver jusqu'à la fin de l'histoire. Mais il y a un récitant : un petit robot, qui parle comme vous ou moi ! Vous avez compris, ils nous refont le coup de la synthèse vocale... En plus, le enfants peuvent colorier chaque page graphique. J'ai beau ne plus avoir entre 4 et 8 ans, je dois dire que ça m'a fait complètement craqué. C'est




avec des softs géniaux comme celui-ci que l'informatique deviendra vraiment grand public. Evidemment, ça marche sur ST.
Lankhor sort aussi un éducatif d'histoire sur CPC. Moins "révolutionnaire" que Rody et Mastico, **Troubadours** n'en est pas moins excellent et très riche, eut égard aux limites de la machine. On vous en reparlera, en détails, le mois prochain.
Lankhor sait aussi prendre des risques, puiqu'ils sortent **NO**, un jeu d'aventure exceptionnel sur C64, un marché très risqué en France.
Saluons la démarche et la qualité du soft, assez exceptionnel pour le C64.
Allez, revenons au ST. Lankhor nous sort un premier jeu d'arcade, **Killdozer**, où la stratégie rentre pour une bonne part. Ça a l'air difficile et sophistiqué, bref, pas mal du tout. **Maupiti Island**, la "suite" du Manoir de Mortevielle, est presque finie. Les graphismes sont nettement meilleurs et la synthèse vocale encore améliorée ! Un futur hit garanti. Dans les projets plus lointains, Lankhor travaille sur **Raiders**, un jeu sur la bourse, **Génius**, un jeu d'arcade, et **Elemental**, un jeu de société.
L'avenir s'annonce donc radieux pour cette société qui devient synonyme de très bonne qualité. ●

# ATARI ET LES TRANSPUTERS

Le 15 avril, Atari a officiellement présenté au gotha de la presse française (dont votre serviteur, bien sûr), ses fameux Transputers T800. Nous y reviendrons le mois prochain, mais sachez déjà que les premières démos sont plus que stupéfiantes. Les Transputers sont des processeurs parrallèles, autrement dit, plus vous mettez de transputers, plus votre machine est puissante. Avec le modèle de base, le T800, vous aurez déjà une puissance doublée par rapport au Mac II et décuplée par rapport au ST. Avec 16 transputers en ligne, on atteint la puissance faramineuse de 170 Mips ! Ça représente cent fois la puissance d'un ST, l'équivalent de celle des mini-ordinateurs et presque celle de certains "gros" ordinateurs. Allez, je vous donne la résolution graphique, pour vous faire baver un peu : 1280 x 960 en 256 couleurs et 512 x 480 en 16 millions de couleurs, chaque pixel étant adressable indépendamment. Mémoire vidéo : un petit méga. Le Transputer T800 est, et de très loin, le plus puissant micro du monde. Il enfonce tous ses concurrents (Archimedes, Mac II) de très loin. Mais, à la limite, il est si puissant qu'on se demande s'il s'agit encore d'un micro. En tout cas, une chose est sûre, il ne risque pas d'y avoir beaucoup de jeux disponibles... Le Transputer sera disponible début 89, pour un prix variant entre 50 000 et 60 000 F pour la version de base, c'est-à-dire avec un seul processeur. Après tout, c'est un système pro, pas une console de jeux...
Mais on peut toujours rêver et admirer ! ●

## SABRINA HABILLÉE

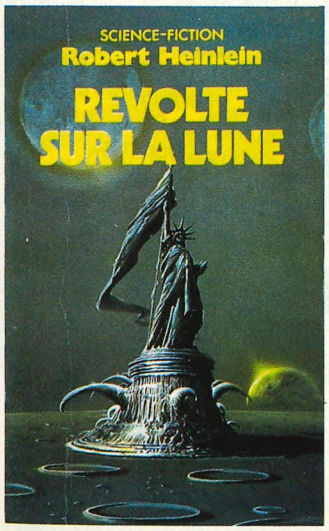
Incroyable ! Où s'arrêtera donc la pornographie, le vice et la débauche ? Après nos confrères *Lui* et *Pulsions*, nous sommes en mesure de vous montrer cette incroyable photo de la chanteuse Sabrina, comme on ne l'avait jamais vue auparavant ! ❤

# LES HITS DU MARTIEN

*Comme le prétend la sagesse populaire, c'est dans les vieux pots que se font les meilleures soupes. Après adaptation, l'adage donne aux vieux maîtres de la science fiction un moyen d'apporter encore quelques récits majeurs, forgés à la faveur d'une plume inspirée. L'action domine leurs récits. Les héros montrent un courage sans borne. Le doute s'insinue parfois en eux, mais toujours abandonne son œuvre de sape face à la volonté supérieure de ces êtres plus simplement humains.*

## La serpe à droite, le marteau à gauche

Autrefois édité dans la prestigieuse collection du Club du Livre d'Anticipation, le roman de Robert Heinlein **Révolte sur la Lune** (Presses Pocket) arrive de nouveau à notre chevet ! Bien campé dans son rôle d'auteur à tendances militaristes, Heinlein soutient ici le parti des révoltés. Cette position inhabituelle lui réussit on ne peut mieux : il signe là l'un de ses meilleurs ouvrages.
La Lune sert depuis quelques décennies de dépotoir à criminels, de droit commun ou politiques. Les descendants héritent de la situation géographique, sans espoir de retour sur la Terre : la différence de gravité les tuerait sans rémission. Le gouvernement terrien profite de la situation et exploite indûment les lunatiques. Rien que de très normal lorsque l'on est coupable et dépendant de l'eau et l'air terrestres. Pourtant, l'association hasardeuse d'un Prof, d'une révolutionnaire, d'un informaticien et d'un ordinateur donnera le signal de la révolution. A la vie, à la mort !




## Pour la peste, dernier labo au fond du couloir

A propos de vie et de mort, Frank Herbert nous interpelle à juste titre du fond de sa tombe. Echappant brièvement à son grand-œuvre, Dune, il a décrit les effets pervers d'une technologie à la portée du plus grand nombre dans **La Mort Blanche** (Le Livre de Poche). Possédé d'un don indéniable de double-vue, il nous envoie une carte postale d'un nouveau terrorisme, beaucoup plus subtil et meurtrier que les sulfureuses bombinettes gaspillées au gré des fanatismes.
John Roe O'Neill semble l'homme le plus heureux du monde. Il aborde l'Irlande doté d'une femme aimante et de charmants marmots, le cerveau farci de microbiologie et le porte-feuille débordant de dollars. Schizophrène au dernier degré, il recherche inconsciemment l'étincelle qui déclenchera son génial système nerveux. Les bombeurs de l'IRA débutent son épopée avec la mort de sa charmante famille. Il répondra à l'agression par l'agression... un comportement totalement moral, selon la bible. La gent féminine passera à la moulinette O'Neillième et disparaîtra progressivement de la surface du globe. Vie ou mort de l'espèce humaine ?

## Pour l'éternité, repassez dans quelques siècles

Joe Haldeman n'appartient pas réllement au quarteron des anciens de la science fiction. Agé d'à peine 45 ans, physicien, astronome et informaticien, il a déjà laissé une empreinte mémorable sur le terreau du paradoxe temporel. Cette marque fut couronnée par les prix Hugo et Nebula en 76. Autant dire que vous avez le choix entre mourir idiot ou dévorer immédiatement la nouvelle réédition de **La Guerre Eternelle** (J'ai Lu), paru chez Opta originellement.
L'affaire commence classiquement : d'affreux extra-terrestres, détruisent un vaisseau terrestre dans la constellation du Taureau. La réponse on ne peut plus normale : la Terre prépare la fleur de la planète pour aller dégommer les prétentieux attaquants.
William Mandella (notez l'anagramme ! ) se trouve embarqué dans cette galère. Incontournable : il est surdoué, beau, fort, rapide, intelligent, génial, speed... Bref c'est un des oiseaux rares qui survivent à l'entraînement inhumain et qui filent jouer les justiciers à travers la Galaxie. Après un ou deux combats, une belle blessure et des revenus en hausse, il retournera au bercail, avec quelques bonnes surprises à la clé... merci Monsieur Einstein !

## Mâtin, quelle route et quel destin

La palme du mois revient sans conteste possible à Robert Silverberg. Son **Etoile des Gitans** (Robert Laffont) rejoint le panthéon des œuvres à déguster au moins deux fois; l'une pour la beauté du récit, la deuxième pour sa profondeur et la culture qu'il véhicule. Ce brave californien d'auteur nous emporte sur les ailes d'une imagination débordante dans un univers aussi cohérent qu'improbable.
Mais quel plaisir de le suivre au long de ce voyage unique !
Yakoub Nirano est le Roi des Gitans. Pas sur Terre, non ! La vieille planète est morte et disparue depuis longtemps,

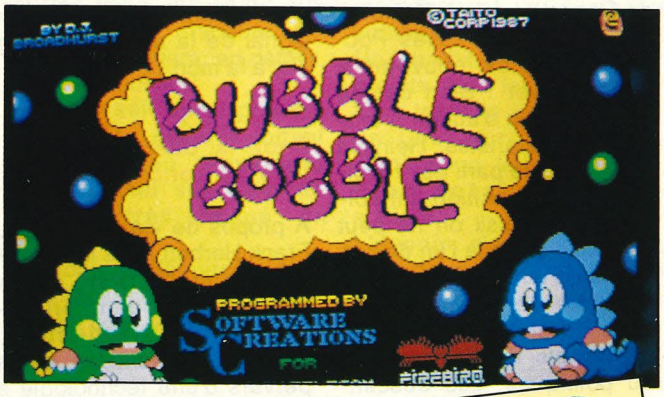
en ce trente-deuxième siècle. Son trône, il l'abandonne sans réellement abdiquer, pour les besoins d'un futur qu'il entrevoie mal. A l'égal de l'Empereur des humains, le Roi des Gitans doit prévoir et diriger les grandes évolutions de son peuple, maître des voyages stellaires. De sa main de fer, il trace sa destinée, bien que seuls les Gadjés (les non-Gitans) croient au passé et au futur. Cette destinée l'emmène sur un chemin unique au bout duquel se trouve l'Etoile des Gitans, l'hypothétique soleil primitif de son peuple selon la Tradition.

**Michaël Thévenet**

# SCOOP SUR AMIGA

**Alternate Reality**, le plus célèbre des jeux de rôle (avec Bard's Tale) est enfin arrivé sur **Amiga** ! On l'a reçu deux minutes et trente secondes avant le bouclage, d'où cet entrefilet dans les news. Malgré le stress et la pression ambiante, on a quand même pris le temps de le regarder : il est superbe, encore plus beau que sur ST. C'est LE jeu de rôle que tous les fêlés de l'Amiga attendaient... Une minute et quinze secondes avant le bouclage, on a aussi reçu **Bubble Bobble**, de Firebird, toujours sur Amiga. Ce jeu d'arcade, loin d'être simpliste, est vraiment très bien fait, avec une très bonne musique pour cette version Amiga. Malgré les menaces de suicide du maquettiste, on a quand même pris le temps de faire une ou deux photos.Dix-sept secondes avant le bouclage, on a reçu... Aïe. Le maquettiste a dégainé et se prépare à tirer... Bon, d'accord, j'arrête là, mais ne vous inquiétez pas, on vous mitonne des tests complets pour le prochain numéro... ●

▲ Alternate
Bubble Bobble ▼




# INFOGRAMES ET SPIROU

**Infogrames**, grand spécialiste des adaptations de BD, vient de signer un accord exclusif pour l'adaptation des BD de **Spirou**, à raison de trois nouveaux logiciels par an. Le mois dernier, il y a avait eu l'excellent BOBO. Bientôt, on aura Spirou et Fantasio, Les Tuniques Bleues, Natacha (la pulpeuse hotesse de l'air qui a fait fantasmé plus d'une génération) et Yoko Tsuno, la japonaise électronicienne. ●

*Joop H. Visch (Spirou) et Bruno Bonnell (Infogrames).*

# CPC GATES

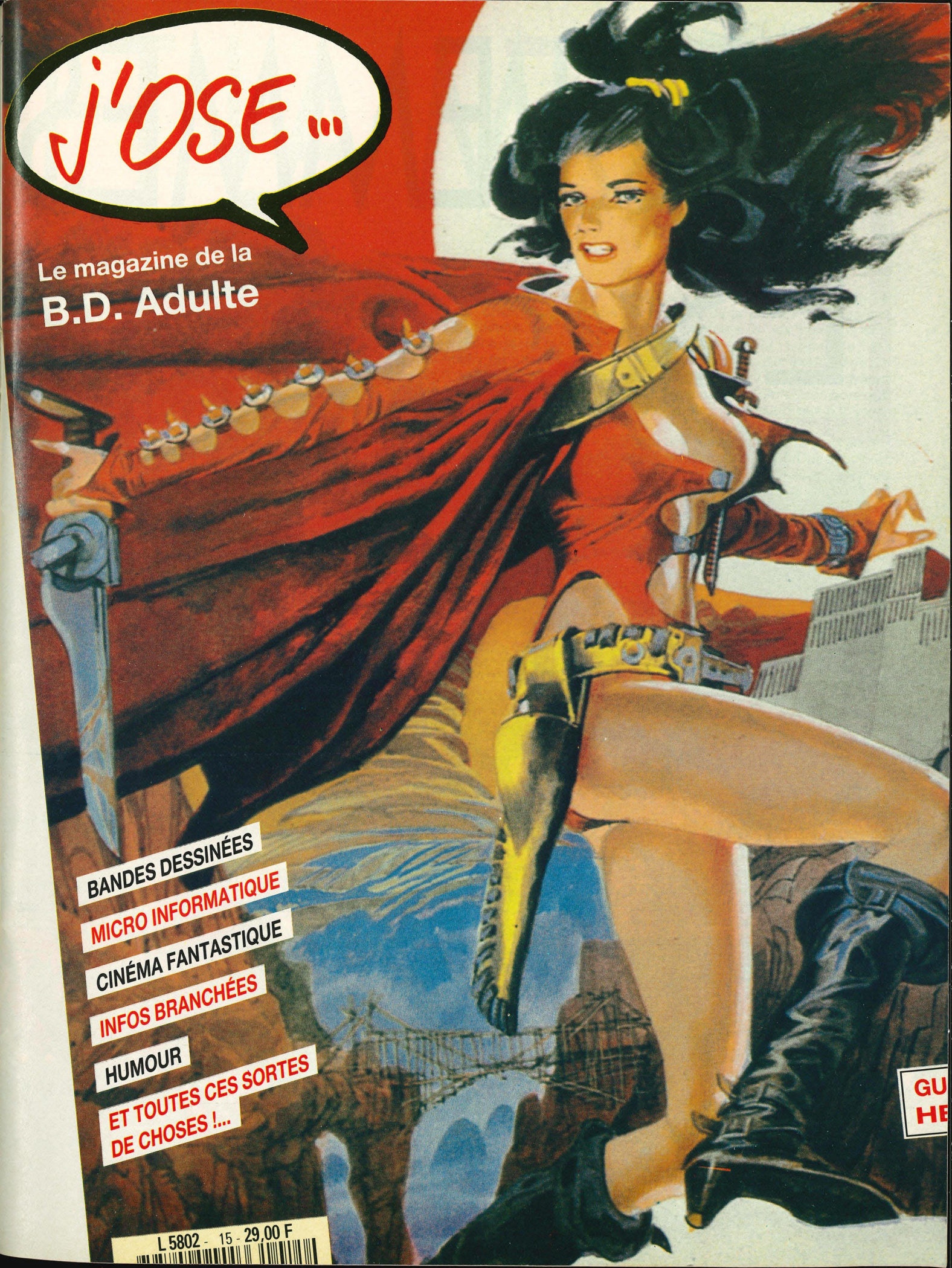
Ils sont arrivés en toute dernière minute et on vous en parlera en détails le mois prochain : plein d'adaptations de bonne qualité arrivent pour les CPC. Ça commençe par **Arcticfox**, de Electronics Arts, un jeu de stratégie et de guerre qui semble avoir bien supporté le voyage. Ça continue par un des meilleurs softs du mois (testé sur Amiga dans ce numéro), **Gee Bee Air Rally** (il arrive également sur C64). Les graphismes sont évidemment inférieurs, mais la course de biplans reste très bien faite. Enfin, ça se termine par **Black Lamp**, un arcade/aventure de Firebird, très mignon mais trop fouillis sur ST. Sur CPC, ce n'est pas trop mal. ●

# IBM BAISSE LES PRIX

Le PS/2 haut de gamme (processeur 80386) ne vaut plus 71 540F mais 63 290F TTC. Avant, c'est vrai, c'était un peu cher, mais là, je ne vois vraiment plus ce qui pourrait vous faire encore hésiter...
Ah, J'étais sûr que ça allait beaucoup vous intéresser...

# j'OSE...

Le magazine de la
**B.D. Adulte**



BANDES DESSINÉES

MICRO INFORMATIQUE

CINÉMA FANTASTIQUE

INFOS BRANCHÉES

HUMOUR

ET TOUTES CES SORTES DE CHOSES !...

GU
HE

L 5802 - 15 - 29,00 F

DOSSIER

# LES FEMMES

# ET LA MICRO

***Les voila, elles arrivent, les nanas de la micro sont là, bien là et il faudra désormais compter avec elles !***
***Nous leur avons laissé la parole et cette enquête a d'ailleurs été réalisée en grande partie par Nathalie Meistermann, LA journaliste de la micro !***
***Vous verrez que les femmes interviewées ne sont pas toutes sans se plaindre du comportement macho des mâles qu'elles côtoient.***
***D'ailleurs, même nous, à Micro News, n'avons pu nous empêcher de prendre ce prétexte pour faire une couverture sexiste.***
***Tous des salauds !***

Si vous lisez ces pages, il y a 95 % de chances pour que vous soyez un homme. Ce n'est un secret pour personne, la micro familiale, en tant que hobby ou passion, est un domaine essentiellement masculin. Inutile d'aligner une succession de chiffres, le monde de la micro est surtout un univers de mecs. Les jeux sont avant tout destinés au public masculin tout comme les pubs : lorsqu'elle s'écarte de la présentation brute du produit, la publicité met toujours en scène un homme.
Si jamais il a une présence féminine, je vous laisse imaginer la scène... (Rappellez-vous Barbarian, de Palace Software, et sa pulpeuse guerrière très court vêtue).
Mais du côté éditeur, les femmes sont bel et bien présentes. Alors que dans l'informatique professionnelle beaucoup de femmes programment (voir encadré), dans le domaine familial, la désertion est presque totale.
Les femmes qui développent les jeux se comptent sur les doigts d'une seule main. Aucune des femmes rencontrées ne voue un culte aux circuits intégrés, à l'inverse de la plupart des programmeurs hommes. Si les hommes sont passionnés par la technique, les femmes semblent plus intéressées par la créativité pure. D'ailleurs, la plupart des femmes de la profession sont arrivées là plus par hasard que par vocation.
Etre une femme dans un milieu majoritairement masculin n'est pas toujours ressenti comme un handicap. Le milieu est effectivement sexiste, mais surtout par son langage et sa jubilation à se reconnaitre dans un jargon incompréhensible aux non-initiés. L'informatique est-elle misogyne ? Le rôle alloué aux femmes dans les scénarios de jeux semble le suggérer. Sans même parler des classiques Strip Poker, Leisure Suit Larry, où il faut se taper les trois plus belles nanas de la ville pour avoir le score maximum... Mais revenons aux femmes de l'informatique. Souvent plus éclectiques et plus ouvertes que leurs homologues masculins, elles dessinent l'avenir de l'informatique aux couleurs de la création.

## INTERVIEWS

### JACQUELINE CARRAZ
### Carraz Editions

Derrière les produits de qualité, il y a des personnes de qualité. Ce n'est pas un hasard si les logiciels de Carraz Editions tiennent le haut du pavé dans le domaine éducatif. Energique et chaleureuse, jacqueline Carraz aime la micro en tant que média culturel et se passionne avant tout pour l'image et le cinéma.
Son discours est émaillé de références au septième art et si son catalogue s'appelle "les Cahiers de Carraz Editions", c'est un clin d'oeil aux célèbres "Cahiers du Cinéma".
Des années passées à enseigner le français, elle a gardé la passion du texte et savoure la symbolique informatique où l'on "initie une disquette et dépucelle un drive".
La technique ne l'intéresse pas, seules les idées comptent.

*Micro News : Pourquoi travailler vous dans la micro informatique ?*
J. Carraz : Parce que cela me paraissait un outil intéressant. Mais je n'ai jamais voulu savoir comment cela marchait. Lorsque j'étais attachée de presse chez Infogrames, je ne comprenais rien au vocabulaire : ROM, RAM, C64... De quoi parlent-ils ? Ils ont oublié les sous-titres ! En plus, j'ai encore des problèmes... La souris me bloque et je hais les imprimantes, qui me le rendent bien d'ailleurs. Lorsque j'ai vu la nullité totale des premiers softs éducatifs, j'ai proposé de créer un département et j'ai eu carte blanche.
*M.N : Est-ce un problème de refuser l'aspect technique ?*
J.C : La technique doit se plier à l'idée et non l'inverse. Ne pas être technicienne peut permettre une plus grande créativité. Mon but est d'aller vers des produits multi-médias, où le logiciel cotoie les livres et les cassettes audio et vidéo. Par exemple, pourquoi pas une exposition de peinture où l'ordinateur établirait le dialogue avec les visiteurs ?
*M.N : La micro est-elle un milieu machiste ?*
J.C : Quand j'ai débuté, oui. Les bidouilleurs en discutaient entres eux comme on parle foot ou voiture entre hommes. Maintenant, les choses ont pas mal changé.
*M.N : Pourquoi si peu de filles jouent-elles ?*
J.C : Nous avons 2000 ans de tradition judéo-chrétienne derrière nous qui limitent beaucoup les aspects ludiques de l'éducation féminine. Pour une fille, il faut que cela soit utile. Malgré tout les efforts que l'on peut faire contre ces clichés, on ne va pas changer le monde. En fait, les filles utilisent souvent la micro à des fins non-ludiques. Dans dix ans, on se servira d'un micro sans se poser de questions.

## CHINE LANZMANN

Chine Lanzmann apporte une bouffée de charme dans la micro, un ton nouveau, un style fantaisiste. Fille du célèbre écrivain Jacques Lanzmann, Chine s'emballe pour tous les projets nouveaux : l'écriture d'un troisième roman, l'animation des débats sur la cité Macintosh de Calvacom, le scénario du jeu "La femme qui n'aimait pas les ordinateurs", l'élaboration du serveur "Couché le bruit".

*Micro News : Comment as-tu débuté dans la micro ?*
Chine Lanzmann : En juin 1984, j'ai vu la pub pour Mac au ciné et j'ai craqué. J'ai foncé dans un magasin. Je me disais que cet ordinateur avait été fait pour des gens comme moi : à cette époque, j'avais peur de louper l'informatique et donc de devenir une sorte de paria. Au départ, c'était très frime, j'étais la seule dans mon entourage à posséder un micro.
*M.N :La technique t'intéresse ?*
C.L : Pas du tout, sauf l'aspect communication dans Calvacom qui est facile. Moi, je dois connaître dix instructions au maximum. Je comprends que ça puisse être passionnant, mais pas pour moi...
*M.N : Et la télématique ?*
C.L : J'ai découvert Calvacom par hasard lors d'un Sicob. Comme pour le Mac, ça a été la révélation : c'est ça ou je meurs. Le soir même, j'étais sur la convivialité. Six mois après, je bossais comme salarié chez eux.
Au début, ils ne me payaient pas mais prenaient mes factures en charge, car ils avaient bien vu que je mettais de l'animation. Ensuite, j'ai bossé sur la création de la cité Macintosh qui marche très bien.
*M.N : Tu dois être une des rares femmes sur le serveur, comment cela se passe-t-il ?*
C.L : Très bien. C'est même beaucoup mieux. Je suis à la fois leur mère, leur fille ou maîtresse selon leur âge. je donne le ton, j'anime... Les passionnés et les techniciens m'acceptent parce que je suis une fille ; ils seraient beaucoup plus exigeants avec un mec. La micro informatique n'est pas sexiste mais asexué. Avant tout, tu es un passionné. Quel que soit ton sexe, les dis-

## Cécile Peyronnet
de Ere Informatique.

Comme toutes les attachées de presse, Cécile n'a professionnellement aucun problème particulier en tant que femme. Elle est aussi chanteuse d'opéra. Signe particulier : vit dans la terreur de voir débarquer à un de ses concerts de musique classique certains journalistes de la presse micro, avec leur coupe punk, perfectos, boucles d'oreille, et badges hard-rock !

## INFORMATICIENNES EN CHIFFRES

Les femmes, qui ne représentaient que 18% de la population informatique en 1984, constituent à présent 25% de cette noble profession. C'est dans l'étude et la conception que la gente féminine est la plus importante, avec 25 et 37% des postes. Chez les cadres, le niveau chute à 4%, alors que, toutes professions confondues, il y a 26% de cadres féminins en France.
N'y voyez pas un sexisme de la profession, mais plutôt une raison historique ; plus jeunes dans le métier, les femmes n'ont pas encore eu le temps d'accéder aux postes à responsabilités. Elles ont ainsi une expérience plus courte mais elles sont également plus jeunes et plus diplomées.
L'écart des salaires hommes-femmes, pour un même travail, n'est que de 4%, contre une moyenne nationale qui était de 35% en 1984 !
Par contre, les postes de saisie (pupitreurs) sont monopolisés, à 90%, par les femmes.
(Source : enquête Sari menée en mars 1987 sur 10.000 informaticiens).

cussions tournent toujours autour de l'ordinateur.

*M.N : Comment as-tu eu l'idée du jeu "la Femme qui n'aimait pas les ordinateurs" ?*

C.L : J'ai rencontré Pépé Louis (alias Jean-Louis Le Breton, de Froggy Software) sur Calva en 1985. Nous nous sommes tout de suite bien entendus. Il voulait faire un jeu pour les femmes et m'a donné carte blanche. Plus qu'un jeu, c'est un roman interactif avec six ou sept fins possibles. C'est une histoire à trois entre une fille qui aime l'informatique, un ordinateur qui aime cette fille et un pirate. Mon dernier livre "Les pirates du cœur" se déroule également dans le mileu informatique. Mais c'est une histoire d'amour... Sinon, j'ai fait tout les textes du serveur "Couché le bruit" ainsi que les jeux.

*M.N : As-tu contaminé ton entourage avec la micro ?*

C.L : Ça commence, il y a des amies qui viennent taper sur mon Mac. Certaines comprennent tout de suite mais d'autres sont bloquées...

*M.N : Pourquoi aussi peu de filles s'y intéressent-elles ?*

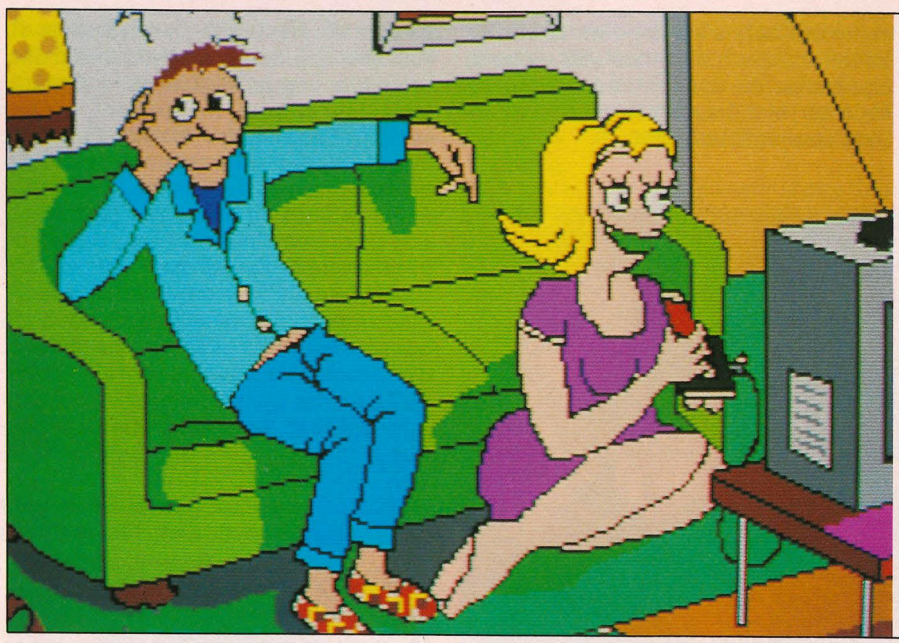
C.L : C'est une question d'études, les garçons sont plus orientés vers les domaines techniques. Mais je ne pense pas qu'il y ait une aversion féminine. Les enfants d'informaticiens, qu'ils soient filles ou garçons, ont une machine sur la table...

## BEATRICE LANGLOIS
## Lankhor

Béatrice Langlois est une des rares "programmeuses" de la micro ludique. Mais ne cherchez pas la fanatique du binaire, shootée à l'assembleur, les yeux vrillés par de trop longues veilles devant un moniteur. Sereine et épanouie, Béatrice a un long parcours derrière elle et s'intéresse avant tout à la création. Wanderer (sur QL) est né du désir d'adapter le relief à l'informatique et le célèbre "Manoir de Mortevielle" de l'envie de faire parler les jeux. Loin du stress parisien, elle fait vivre Lankhor avec son frère jean-Luc et Bruno Gourier, en pleine campagne.

*Micro News : Avez-vous toujous voulu programmer des jeux ?*

Béatrice Langlois : Non. Après un stage minable de trois mois, j'ai débarqué dans une SSII et j'ai tout appris sur le tas. Une fois la boite coulée, mon frère et moi avons travaillé sur l'idée du relief. Le QL nous semblait performant, et on a travaillé dessus avant de passer au ST.



*M.N : Pourquoi vous êtes-vous lançée dans l'édition ?*

B.L : Vivre en tant que développeur est très difficile. Nous avons rencontré Bruno, le créateur du "Manoir..." sur QL et nous lui avons proposé d'insérer des voix. On pensait que ça serait simple, mais bien sûr cela n'a pas marché du tout.

*M.N : Quel effet cela vous fait-il de travailler dans un environnement masculin ?*

B.L : Pas grand chose. De toute façon, il y a des femmes dans l'édition. Et puis, les filles ne s'intéressent pas aux jeux d'arcade mais sont branchées par l'aventure.

L'informatique va se féminiser ; enseignée à l'école, elle perdra son aspect mystérieux et rébarbatif. En tout cas, moi, c'est comme ça que je voyais la micro au départ : ça me faisait peur. Je suis surtout intéressé par la création. C'est vrai que le côté programmation est parfois lassant et répétitif : tapoter, débugger... En fait, je joue peu : quand on travaille devant un micro, on passe ses loisirs à autre chose : piano, sport...

*M.N : Les femmes programment-elles différemment des hommes ?*

B.L : Non, évidemment. En fait, chaque programmeur à sa patte, son style, quel que soit son sexe.

## BABETH DUCHE
## Master Games
## Système France

Ancienne journaliste, Babeth Duché est directrice de marketing de Master Games, la société qui distribue en France les consoles Sega. Elle est rentrée dans cette société en novembre 85, et a ensuite été l'assistante de direction de Cameron Macsween, PDG de Mastertronic France et de Master Games. Elle devint directrice de la société Cameron en mars 87, pour se consacrer depuis uniquement à la console Sega.

"Je vis très bien le fait d'être une femme dans mon métier, mais je ne peux pas en dire autant de beaucoup d'hommes car dans 80% des réunions professionnels auxquelles j'assiste, les directeurs commerciaux ou autres vont commencer à penser que je suis la secrétaire ou même pire ! Ils ont très souvent un comportement typiquement macho : si la femme n'est pas au top-niveau, ils voudront traiter avec la personne masculine qui est au-dessus. Et le PDG doit alors dire : "Vous traitez avec Babeth Duché ou vous ne traitez pas du tout." Ça ne me pose pas de problème parti-

culier car cela s'estompe au bout d'un certain temps mais je dois dire que je n'ai jamais été à une réunion commerciale où j'ai été acceptée comme directrice au premier contact.

Les hommes ont encore tendance, dans leur esprit, à ne pas pouvoir associer les femmes à des postes de responsabilité. Les gens devront pourtant bien finir par l'accepter car ce qui est le plus important, en fin de compte, c'est la compétence professionnelle."

## SYLVIE HUGONNIER
## Mastertronic France

Sylvie Hugonnier, bien que très jeune, a participé aux débuts de la micro : des débuts fulgurants de l'Oric à l'émergence de l'Amstrad, elle a tout fait, de la télévente à l'édition. Elle travaille maintenant sur les consoles Sega en France et préside aux destinées de Mastertronic. Travailleuse acharnée, elle a malgré tout décidé de prendre un peu de recul dans les mois qui viennent.

*Micro News : Comment êtes vous arrivée dans la micro ?*
Sylvie Hugonnier : par le télémarketting et la pub.
Puis je suis rentrée chez Innelec, le distributeur. A l'époque, on était cinq, contre cinquante aujourd'hui. C'était la folie. Je me rappelle avoir passé une journée entière à tester une trentaine de Mission Delta sur Oric... L'Oric demandait 150 millions de branchements, avec des cables dans tous les sens. C'était l'époque héroïque. J'ai ensuite monté Coconut Distribution avec Gilbert Nègre, puis nous avons créé Rainbow Productions. On a sorti, involontairement, Warrior au moment du Rainbow Warrior et Attentat lors d'une première vague d'attentats à Paris... Mais les choses bougeaient, c'était sympa. Ensuite, les frères Guillemot m'ont proposé de monter Ubi Soft. Le premier jeu, ça a été Zombi...
*M.N : Et la micro, dans tout ça ?*
S.H : Je pourrais aussi bien vendre des chaussettes. Chez moi, j'ai interdit l'ordinateur. Je joue rarement et la technique ne m'intéresse pas du tout. Je bosse avec un traitement de texte et c'est tout. Dans le métier, c'est bien qu'il y ait des gens comme moi, qui connaissent le marché sans être des mordus.
*M.N : Et les filles ?*
S.H : Je ne pense pas qu'elles vont venir à la micro, car rien n'est fait dans ce sens. Les pubs mettent des garçons en scènes. Il n'y a aucune incitation pour les femmes. La console Sega pourrait toucher aussi bien les filles que les mecs. Les femmes sont moins joueuses car on leur apprend moins à jouer. C'est aussi une question de temps : quand je rentre chez moi, j'ai autre chose à faire que me river devant un écran.

## DANIELE AZOULAY
## FIL

Danièle Azoulay, chef de produit chez FIL, collectionne les diplômes comme d'autres les copies pirates : maîtrise de maths, deux troisième cycle en gestion financière et en marketing. Chez FIL, elle est le bras droit de François Robineau, le PDG.

*Micro News : La micro vous intéresse ?*
Danièle Azoulay : J'en apprécie beaucoup les aspects créatifs mais je n'aime pas jouer. La technique me laisse indifférente. Au début, le concept du Mac m'a passionné, mais aujourd'hui, je n'y touche plus. Ma vraie passion c'est l'édition, chercher des auteurs ou des programmeurs.
*M.N : Quel effet cela vous fait-il de travailler dans un milieu masculin ?*
D.A : Dans les négociations, c'est un atout. Chez FIL, tous les programmeurs

# Elles Programment !

Oui, il y a des femmes qui programment et plus qu'on ne pense !
Chez **Microïds**, Ghislaine Antoniak travaille depuis deux ans dans l'informatique, suite à un stage d'électronique-informatique après un bac scientifique. "Seulement trois femmes, sur les quatorze du stage, ont continué dans l'électronique", nous fait-elle remarquer. Elle a développé Quad sur CPC et a participé au développement de Superski et de Playbac.

*Microïds*

*Cocktel Vision*

sont des hommes mais tous les chefs de produit des femmes. C'est vrai que les utilisateurs sont surtout masculins, mais cela changera, en partie grâce à l'informatique à l'école. Je ne sais pas si les femmes joueront beaucoup, mais elles travailleront avec les micros.

## CHRISTINE QUEMARD
Ubi Soft

Femme de tête, femme d'affaire, Christine Quémard dirige Ubi de façon posée et réfléchie. D'abord assistante de français dans le Summerset puis antiquaire à Londres, elle atterrit curieusement à la direction d'une société de jeux.

*Micro News : Qu'est-ce qui vous intéresse le plus dans votre métier ?*
Christine Quémard : La création et la rencontre avec des gens créatifs. Je ne suis pas du tout scientifique mais cela m'amuse. J'aime beaucoup Winter Games et Summer Games. Je trouve fondamental de jouer pour communiquer avec les programmeurs. J'adore aussi les jeux de hasard. Dans un casino, je ne résiste pas.
*M.N : Quel est le joueur type ?*
C.Q : D'une part, les jeunes de 14 à 18 ans, surtout sur CPC, ensuite de 18 à 35 ans sur ST ou PC. Ceux qui jouent à Balance Of Power et ceux qui s'éclatent sur Tetris.
Un bon jeu doit pouvoir attirer les deux catégories. Nous avons un public de jeunes garçons et filles. Dans un salon, ce sont les garçons qui s'installent devant les machines. Nous nous sommes souvent demandé quel type de jeu pourrait vraiment passionner les filles...
*M.N : Dans l'avenir, la micro sera-t-elle un produit pour toute la famille?*
C.Q : Je ne sais pas. Nous n'axons pas nos pubs spécifiquement vers les garçons mais vers le jeu. C'est une question de culture : le petit garçon joue alors que la fille fait ses devoirs. C'est une industrie de loisir, voilà tout. Et puis lorsqu'on voit certains programmeurs qui n'ont aucun recul, les timides qui ont trouvés un ami en l'ordinateur ou encore les énormes fautes d'orthographe dans les listings de texte, on se dit que s'ils se passionnent dans ce domaine, ils ont des lacunes dans d'autres.
*M.N : N'est-ce pas génant d'être une femme lorsqu'on s'adresse à un milieu masculin ?*
C.Q : Il y a beaucoup de femmes dans la micro par rapport aux utilisateurs. C'est un peu un paradoxe. La femme n'a pas souvent un rôle valorisant dans les jeux.
Les programmeurs vivent dans leur monde et projettent leurs fantasmes dans leurs jeux.

## SABINE ROBERT
Infogrames

Sabine Robert, célèbre attachée de presse d'Infogrames, n'a rien de la monomaniaque : elle a fait des études de psycho, secrétariat trilingue, langues étrangères appliquées, information et communication.

Elle rejoint Infogrames par hasard, à la suite d'un stage. Tonique et souriante, elle aime convertir à la micro les interlocuteurs les plus réticents.

*Micro News : La micro est-elle votre passion ?*
Sabine Robert : Non. La technique ne m'intéresse pas du tout. Ce sont les applications qui me passionnent. Le fait que Patrice Martin teste sa planche sur micro. Mais je n'ai pas le temps de m'y mettre à fond...
*M.N : Que pensez-vous de l'image de la femme dans les jeux ?*
S.R : C'est ahurissant, elle n'est pas du tout représentée. Les jeux sont peu-

Mais la société d'édition qui remporte la palme de présence féminine est de loin **Coktel Vision**. En plus de Manuelle Mauger qui assure les multiples fonctions d'attachée de presse, suivi commercial et administratif, Coktel Vision compte six femmes qui assurent développement, graphisme, scénarios. Au milieu d'une si charmante compagnie, Roland Oskian (le PDG) et Yannick Chosse (le graphiste de 20.000 lieux sous les mers) sont choyés comme des coqs en pâte !
Les "Coktel-Women" sont : Catherine Chapoullié (depuis trois ans chez Coktel, a travaillé sur Astérix et sur Blueberry), Muriel Tramis (chef de la collection jeux, auteur de Mewilo), Marianne Rougeulle (chef de la collection pratique, ex-auteur), Catherine Poirié et Geneviève Fargetton (toutes les deux graphistes), Sabine David (auteur -scénarios et graphismes- travaille actuellement sur un jeu interactif pour les 4/8 ans, Peter Pan).
Le nombre, supérieur à la moyenne, de femmes travaillant chez Coktel Vision s'explique par la vocation éducative de la société. Qui, mieux que des femmes, est qualifié pour créer des jeux pour les enfants ?

*Cocktel Vision*

plés de faibles femmes, prisonnières des griffes du méchant, attendant un héros sur un cheval blanc, comme dans les contes d'enfant. Mandragore était un des rares jeux de rôle où le personnage principal est une femme. Les passagers du vent tournent autour de deux héroïnes, Isa et Mary. Ce sont les deux exceptions.

*M.N : Qu'aimez-vous dans votre métier ?*

S.R : C'est un domaine encore en friche. J'aime aller voir la presse grand public pour prêcher la bonne parole.

*M.N : Quel pourrait être un jeu destiné aux filles ?*

S.R : Surtout pas une cueillette de fleurs ou une séance de maquillage. Cela m'énerverait aussi que l'on pense tout de suite à la poupée ou à la cuisine. Pourquoi pas un programme de stratégie, par exemple comment gagner ses galons dans une entreprise quand on est une femme. Je trouverais ça pas mal, mais ça ne se fera pas : 99% de nos acheteurs sont des garçons.

## ISABELLE WEILL
### Microïds

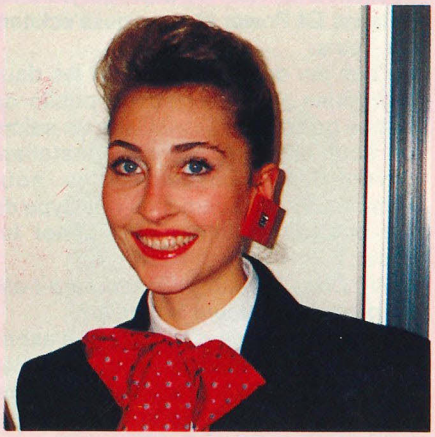
Epouse de Laurent Weill (Loriciels, Priam), Isabelle a débuté dans la micro en septembre 83, en assurant les relations presse de Loriciels.

"C'était au tout début, avec Laurent et Marc Bayle, nous avons commencé dans un local de 40 m2 (aujourd'hui 1300 m2 !). Début 84, je suis également devenue chef de pub du journal Hebdogiciel et en 86 j'ai participé à Megam, l'espace micro à La Villette. En novembre 85, il y a eu la création de Microïds, dont je suis l'attachée de presse.

Le fait d'être une femme ne me pose aucun problème dans mon métier, bien au contraire. Je pense qu'une femme est très bien placée pour assumer les relations de presse : cela lui permet, entre autres, de pouvoir dire gentiment des choses fortes ou agressives, qui pourraient ne pas passer si elles étaient dites par un homme. Je n'ai jamais eu de problèmes, en tant que femme, ni dans les relations de presse ni dans la pub."

## MARIE-CAROLINE LAFAY
### Loriciels

Marie-Caroline Lafay a succédé à Isabelle Weill, en octobre 87, en tant qu'attachée de presse de Loriciels. Comme toutes les attachées de presse, sa position de femme ne lui pose aucun problème dans le monde de la micro.



"Je pense que la communication est un métier passionnant pour une femme de notre époque dans la mesure où l'on bouge et rencontre beaucoup de gens. Cela convient très bien aux femmes qui, en général, aiment plus les contacts humains que les hommes. Mais il est exact que dès qu'une femme approche un secteur technique sans formation préalable, on l'attend un peu au tournant pour tester ses connaissances."

## VERONIQUE GARDY
### Microprose France

Véronique Gardy est le bras droit de Thomas Ormont, PDG de Microprose France. Elle se livre à un véritable "one-woman show" en s'occupant du travail d'attachée de presse tout en supervisant la promotion des produits, le suivi commercial, les publicités.

Après des études en graphologie, elle rejoint Microprose dès le début de la création de la filiale française en 1987.

"Le fait d'être une femme dans le monde très masculin de la micro informatique ne me pose aucun problème. C'est un milieu très sympa, agréable et plaisant à travailler. Thomas n'est pas un patron

macho, c'est très agréable de travailler avec lui."

Véronique se livre ensuite à une démonstration en règle de Pirates sur PC, afin de nous convaincre des possibilités ludiques du PC. A-t'elle un ordinateur chez elle ?

"Oui, j'ai un Apple IIC. Mes goûts en jeux sont très classiques, je suis une fan de Loderunner, Boulder Dash, etc. J'aime aussi beaucoup Pirates, comme vous avez pu le voir. Je ne programme pas et mon ordinateur préféré est le Macintosh."

Le téléphone sonne encore, les femmes de la micro sont très occupées...

## MARYLENE DELBOURG-DELPHIS
### ACI

Premier éditeur européen sur Macintosh, ACI est l'éditeur (entre autres) de 4ème Dimension : 15.000 exemplaires vendus en France à ce jour, un chiffre d'affaires de 32 millions de francs en 87 avec seulement 16 employés (moyenne d'âge : 26 ans) et une filiale aux Etats-Unis.

Aux commandes de cette société heureuse : Marylène Delbourg-Delphis, ex-Normale Sup (elle a enseigné 10 ans la philo), ex–journaliste de mode et de rock ! Un parcours pas ordinaire et très original pour cette grande dame de la micro qui nous a reçu avec la plus grande simplicité. Elle nous fait attendre quelques minutes, le temps de finir un travail sur son Macintosh sur lequel elle pianote avec ardeur, ACI étant d'ailleurs l'illustration de sa passion pour le Mac. Son bureau est le plus petit de la société et le moins luxueux, entièrement organisé autour de l'ordinateur. Nous sommes conquis d'emblée par ce dépouillement qui est souvent la marque de ceux qui n'ont pas besoin de paraitre : ils sont, tout simplement. La très grande classe...

*Suite page 108*

# GRAAL

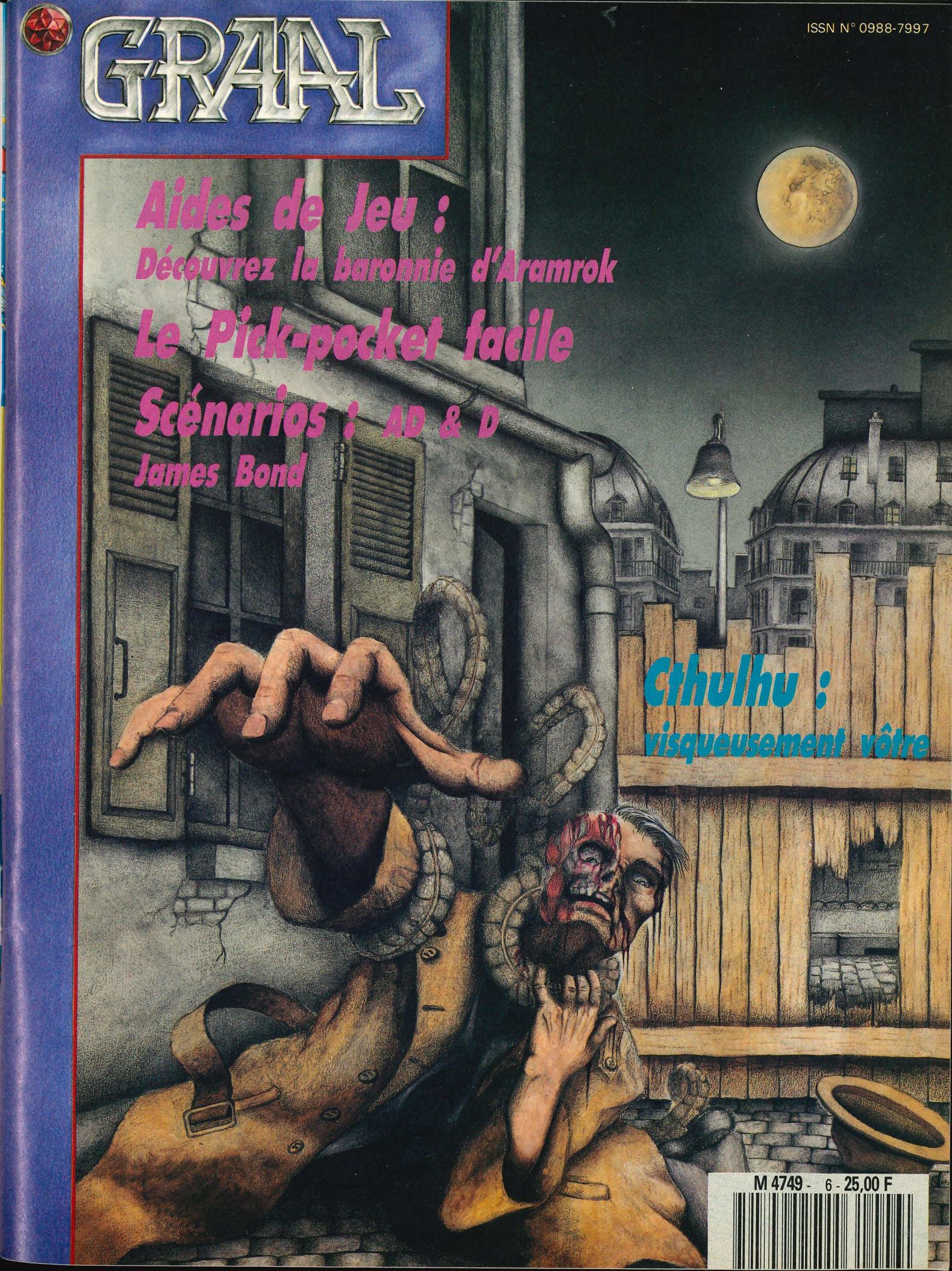
ISSN N° 0988-7997

## Aides de Jeu :
Découvrez la baronnie d'Aramrok

## Le Pick-pocket facile

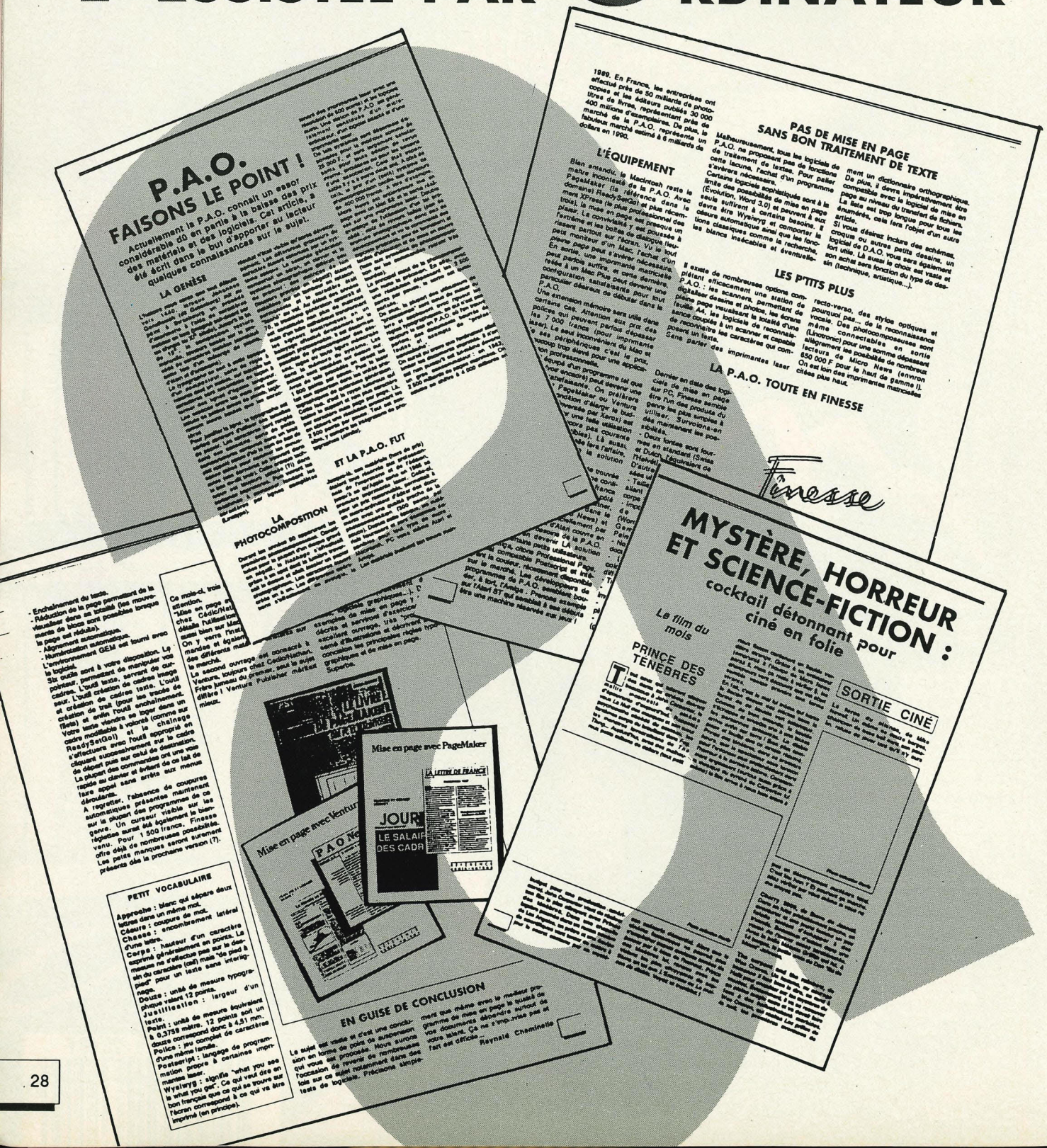
## Scénarios : AD & D
James Bond

## Cthulhu :
visqueusement vôtre



M 4749 - 6 - 25,00 F

# LA PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR



P.A.O.
FAISONS LE POINT !
Actuellement la P.A.O. connaît un essor considérable dû en partie à la baisse des prix des matériels et des logiciels. Cet article, a été écrit dans le but d'apporter au lecteur quelques connaissances sur le sujet.
LA GENÈSE
L'ÉQUIPEMENT
ET LA P.A.O. FUT
LA PHOTOCOMPOSITION
PAS DE MISE EN PAGE SANS BON TRAITEMENT DE TEXTE
LES P'TITS PLUS
LA P.A.O. TOUTE EN FINESSE
Finesse
MYSTÈRE, HORREUR ET SCIENCE-FICTION : cocktail détonnant pour ciné en folie
Le film du mois
PRINCE DES TÉNÈBRES
SORTIE CINÉ
Mise en page avec PageMaker
Mise en page avec Ventura
PETIT VOCABULAIRE
EN GUISE DE CONCLUSION
Reynald Chemintte

# P.A.O.
# FAISONS LE POINT !

**Actuellement la P.A.O. connait un essor considérable dû en partie à la baisse des prix des matériels et des logiciels. Cet article, a été écrit dans le but d'apporter au lecteur quelques connaissances sur le sujet.**

## LA GENÈSE

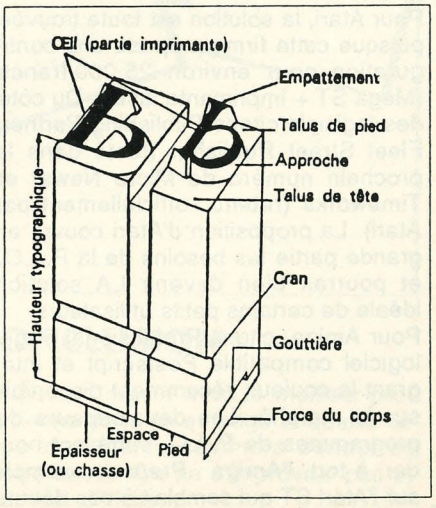
L'histoire nous conte que tout débuta vers 1440, lorsque Johannes Gensfleisch (dit Gutenberg) mit au point à Strasbourg un procédé d'imprimerie à l'aide de caractères mobiles en bois (imaginé soit-disant par les chinois au XI$^{e}$ siècle). Jusqu'à la fin du 19$^{e}$, la composition restera manuelle, toujours basée sur le procédé de caractères mobiles (constitué cette fois d'un mélange de plomb, d'étain et d'antimoine).
Le *typographe* se sert à cette époque d'un *composteur*, sorte de règle à rebords dont un mobile, sur laquelle les caractères sont assemblés de façon à former des lignes d'égales longueur. Les espaces entre les mots sont constitués de petites lames de plomb, légèrement moins hautes que les caractères.
Pour *justifier* la ligne, le typographe est parfois contraint d'utiliser des lamelles de papier. Les caractères sont rangés, dans des cassetins, sorte de petits compartiments contenus dans un tiroir plat appelé *casse* d'où le nom de *bas de casse* utilisé pour nommer les minuscules (ces dernières se trouvant dans le bas du-dit tiroir). Cette antique technique est toujours utilisée (?!) dans certaines imprimeries. Puis vinrent les machines à composer fondant les caractères par lignes complètes (Linotype).

## LA PHOTOCOMPOSITION

Durant les années 50 apparurent les premières photocomposeuses. Constituées pour la plupart d'un disque gravé en négatif, le *flashage* s'effectuait grâce à un spot dont la lumière traversait le disque et allait *insoler* un papier photographique. Les caractères étaient créés un à un. Les différentes opérations s'effectuaient en aveugle, le résultat n'était visible qu'après développement. Les différentes grosseurs du caractère étaient obtenues par un système optique. La seconde génération comportait un écran, un clavier et le système photographique différait peu du premier : des matrices de film (toujours gravées en négatif) étaient installées sur un tambour en rotation permanente et le caractère était "flashé" au vol. Au début des années 70, la troisième génération apparaît et est constituée non plus de matrices mais d'un tube cathodique transformant les signaux électroniques en un balayage effectué directement sur le support photosensible. Il est désormais possible de photocomposer des dessins, logos ou toute figure mémorisée dans la mémoire du système. Les polices sont stockées sur disque dur. Avec de tels procédés on atteint les 1 000 points par pouce. Puis le laser fait son apparition dans les unités photographiques de quatrième génération. Cette fois, c'est le rayon lumineux qui balaie le support et non plus caractère par caractère mais page par page. Là, on obtient une résolution avoisinant les 2 500 points par pouce. Tout est possible, y compris les intégrations de photographies (*similis*).

## ET LA P.A.O. FUT

Jusque-là, ces matériels (hors de prix) étaient tous réservés aux professionnels de l'imprimerie et de l'édition, jusqu'à ce qu'Apple sorte en 1985 sa première imprimante laser. Celle-ci, pour un prix raisonnable, permettait à un micro-ordinateur d'éditer des documents avec une qualité proche de la photocomposition (300 points par pouce). Depuis cette époque, les matériels fleurissent et sont désormais disponibles pour tout type de micro : Macintosh, PC voire même Atari et Amiga.
Les matériels évoluent (on trouve maintenant des imprimantes laser avec une résolution de 600 points) et les logiciels aussi. Une station de P.A.O. est généralement constituée d'un micro-ordinateur, d'un logiciel adapté et d'une imprimante laser.
De tels systèmes sont désormais disponibles pour la modique somme de 25 000 F, et sont largement satisfaisants pour toute édition de revue interne, circulaires ou pour les besoins d'une association. Cela était impensable il y a à peine deux ans. A côté de celà, le prix d'un (petit) système de photocomposition oscille aux alentours de 400 000 francs. A titre d'exemple, Micro News est entièrement mis en page avec un Mac SE et la sortie réalisée sur une imprimante laser. Double avantage de l'utilisation d'un tel procédé : coût de revient faible (pas de bromure photographique donc pas de développement et vu la convivialité des logiciels proposés, peu de formation) et facilité d'utilisation et de mise en œuvre (face aux systèmes de photocomposition ou les commandes restent très lourdes).
Le principal atout de la photocomposition reste la précision. En effet, avec une résolution dépassant les 2 500 points par pouce, la sortie est quasi parfaite.
De plus, la plupart des utilisateurs de "photocompo" sont issus du métier du livre et appliquent avec rigueur les règles typographiques, ce qui n'est pas toujours le cas en P.A.O. où l'on trouve parfois, des documents bourrés de fautes et exempts de "professionnalisme".
On aurait pu croire que l'ordinateur allait limiter les documents imprimés. Il n'en est rien puisqu'il est lui-même devenu un gros consommateur : en 1983, 2 500 milliards de pages imprimées. On estime ce chiffre à 4 000 milliards en



1989. En France, les entreprises ont effectué près de 50 milliards de photocopies et les éditeurs publiés 30 000 titres de livres, représentant près de 400 millions d'exemplaires. De plus, le marché de la P.A.O. représente un fabuleux marché estimé à 6 milliards de dollars en 1990.

## L'ÉQUIPEMENT

Bien entendu, le Macintosh reste le maître incontesté de la P.A.O. Avec PageMaker (la référence dans le domaine) ReadySetGo! et plus récemment XPress (le plus professionnel des trois), la mise en page est presque un plaisir. La convivialité y est poussée à l'extrême et les boîtes de dialogue fleurissent partout sur l'écran. Vu le tout petit moniteur d'un Mac, l'achat d'un *pleine page* peut s'avérer nécessaire. En sortie, une imprimante matricielle peut parfois suffire, et cette dernière, reliée à un Mac Plus peut devenir une configuration satisfaisante pour tout particulier désireux de débuter dans la P.A.O.
Une extension mémoire sera utile dans certains cas. Attention aux prix des polices qui peuvent parfois dépasser les 7 000 francs (pour imprimante laser). Le seul inconvénient du Mac et de ses périphériques c'est le prix, beaucoup trop élevé pour une application non professionnelle.
Un PC équipé d'un programme tel que Finesse (voir encadré) peut devenir une solution satisfaisante. On préfèrera évidemment PageMaker ou Ventura Publisher à condition d'élargir le budget. La souris (inventée par Xerox) est indispensable pour une telle utilisation (celle-ci n'étant encore pas courante sur certains compatibles). Là aussi, une imprimante matricielle fera l'affaire, mais une "laser" reste la solution idéale.
Pour Atari, la solution est toute trouvée puisque cette firme propose une configuration pour environ 25 000 francs (Mega ST + imprimante laser). Du côté des logiciels citons Publishing Partner, Fleet Street Publisher (testé dans le prochain numéro de Micro News) et Timeworks (retenu officiellement par Atari). La proposition d'Atari couvre en grande partie les besoins de la P.A.O. et pourrait bien devenir LA solution idéale de certains petits utilisateurs.
Pour Amiga, citons Professional Page, logiciel compatible Postscript et intégrant la couleur, récemment disponible sur le marché. Les développeurs de programmes de P.A.O. semblent bouder, à tort, l'Amiga . Prenons exemple sur l'Atari ST qui semblait à ses débuts être une machine réservée aux jeux !

## PAS DE MISE EN PAGE SANS BON TRAITEMENT DE TEXTE

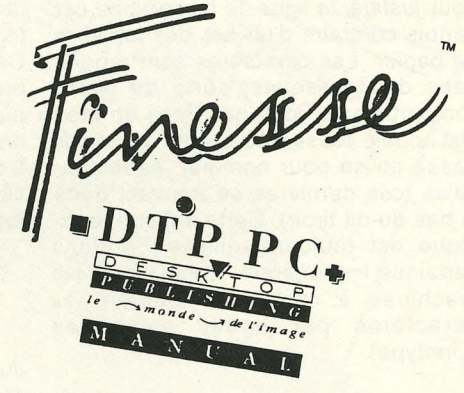
Malheureusement, tous les logiciels de P.A.O. ne proposent pas de fonctions de traitement de textes. Pour palier cette lacune, l'achat d'un programme s'avèrera nécessaire.
Certains logiciels sophistiqués sont à la limite des possibilités de mise en page (Évolution, Word 3.0) et peuvent à eux seuls suffirent à certains besoins. Il devra être Wysiwyg et comporter la césure automatique ainsi que les fonctions classiques comme la recherche, les blancs insécables et éventuellement un dictionnaire orthographique. De plus, il devra impérativement être compatible avec le logiciel de mise en page au niveau du transfert de fichiers. La liste est trop longue pour tous les énumérés, cela fera l'objet d'un autre article.
Si vous désirez inclure des schémas, croquis ou autres petits dessins, un logiciel de D.A.O. vous sera également fort utile. Là aussi le choix est vaste et son achat sera fonction du type de dessin (technique, artistique...).

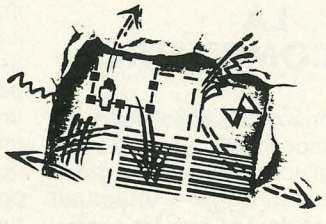
## LES P'TITS PLUS

Il existe de nombreuses options complétant efficacement une station de P.A.O. : les scanners, permettant de digitaliser dessins et photos, les écrans pleine page visualisant la totalité d'une feuille A4, les logiciels de reconnaissance couplés à un scanner et capable de reconnaître les caractères qui composent un texte.
Sans parler des imprimantes laser recto-verso, des stylos optiques et pourquoi pas... de la reconnaissance vocale. Des photocomposeuses sont même connectables en sortie (Linotronic) pour une somme dépassant allègrement les posibilités de nombreux lecteurs de Micro News (environ 650 000 F pour le haut de gamme !). On est loin des imprimantes matricielles citées plus haut.

## LA P.A.O. TOUTE EN FINESSE

Dernier en date des logiciels de mise en page sur PC, Finesse semble être l'un des produits du genre les plus simples à utiliser. Survolons-en dès maintenant les possibilités.
- Deux fontes sont fournies en standard (Swiss et Dutch, l'équivalent de l'Helvética et du Times). D'autres seront proposées ultérieurement.
- Tailles des caractères allant généralement du corps 7 au corps 72.
- Importation de texte et de graphiques (Wordperfect, Wordstar, Gem Draw, PC Paint...)..
- Nombre de pages par document limité à 16.
- Les largeurs des colonnes peuvent être différentes.
- Tabulations.
- Accepte certaines imprimantes laser.
- Possibilité d'avant plan/arrière plan.
- Pages maitresses (gabarits)



- Enchaînement du texte.
- Réduction de la page permettant de la visualiser dans sa totalité (les mouvements de blocs sont possibles lorsque la page est réduite).
- Alignement automatique.
- Numérotation automatique.

L'environnement GEM est fourni avec le logiciel.

Six outils sont à votre disposition. Le pointeur, permettant de manipuler vos cadres. L'outil texte, servant de curseur. L'outil création de cadres image et création de cadres texte. L'outil création de trait (pour les tracés de filets) et enfin l'outil enchaînement. Votre texte viendra se loger dans un cadre modifiable à volonté (comme sur ReadySetGo!) et le chaînage s'effectuera avec l'outil approprié en cliquant successivement sur le cadre de départ puis sur celui de destination. La plupart des commandes ont une voie rapide au clavier et évitent de ce fait de faire appel sans arrêts aux menus déroulants.

A regretter, l'absence de coupures automatiques présentes maintenant sur la plupart des programmes de ce genre. Un curseur visible sur les réglettes aurait été également le bienvenu. Pour 1 500 francs, Finesse offre déjà de nombreuses possibilités. Les petits manques seront surement présents dès la prochaine version (?).

### PETIT VOCABULAIRE

**Approche :** blanc qui sépare deux lettres dans un même mot.
**Césure :** coupure de mot.
**Chasse :** encombrement latéral d'une lettre.
**Corps :** hauteur d'un caractère exprimé généralement en points. La mesure ne s'effectue pas sur le dessin du caractère (œil) mais "de pied à pied" pour un texte sans interlignage.
**Douze :** unité de mesure typographique valant 12 points.
**Justification :** largeur d'un texte.
**Point :** unité de mesure équivalent à 0,3759 mètre. 12 points soit un douze correspond donc à 4,51 mm.
**Police :** jeu complet de caractères d'une même famille.
**Postscript :** langage de programmation propre à certaines imprimantes laser.
**Wysiwyg :** signifie "what you see is what you get". Ce qui veut dire en bon français que ce qui se trouve sur l'écran correspond à ce qui va être imprimé (en principe).

## NOUVEAUTÉS LIVRES

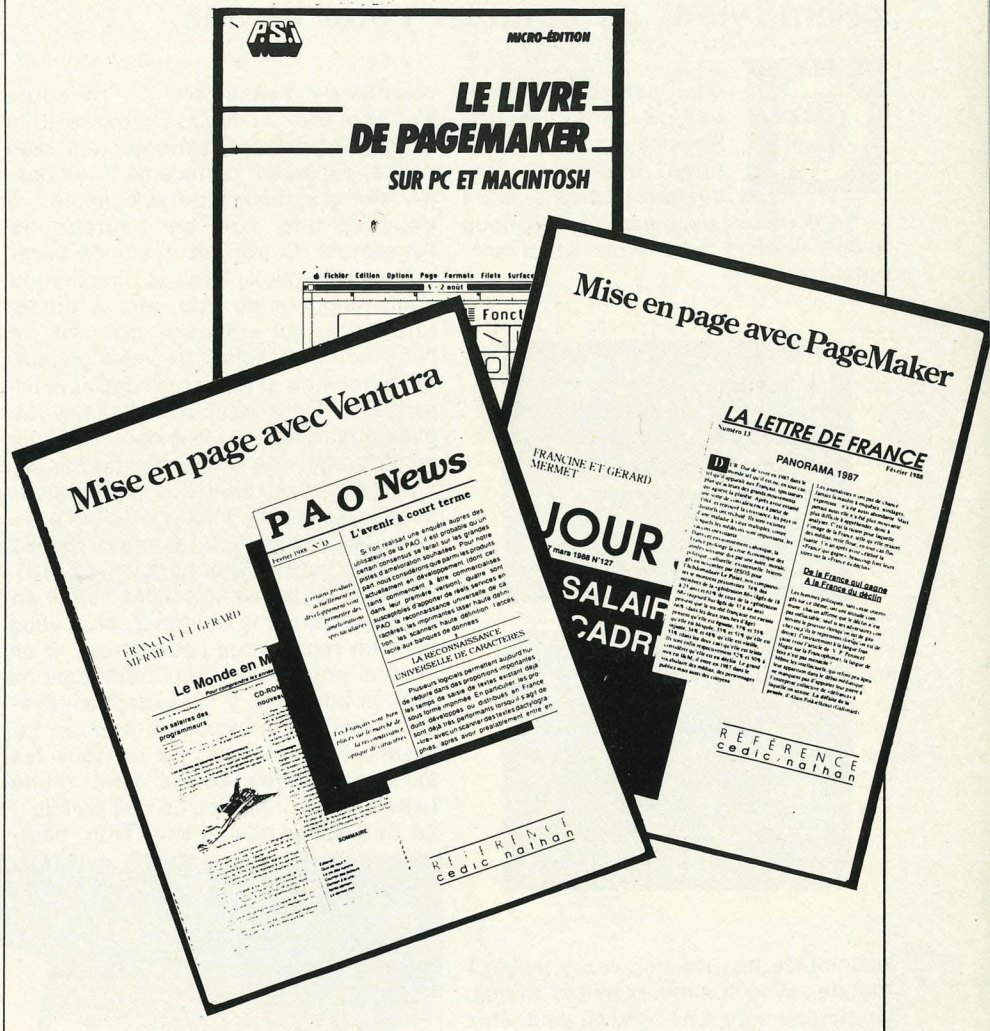
Ce mois-ci, trois livres ont attiré notre attention.

"Mise en page avec PageMaker" de chez Cédic/Nathan, décrit avec détails l'utilisation de ce programme aussi bien sur Macintosh que sur PC. On y verra l'installation, les commandes et également un panorama des différents matériels existants sur le marché.

Le second ouvrage est consacré à Ventura, toujours chez Cedic/Nathan. Frère jumeau du premier, seul le sujet diffère ! Ventura Publisher méritait mieux.

Le livre de PageMaker sur PC et Macintosh aux éditions PSI nous explique comment installer le programme sur ces deux types de machines et décrit rapidement les différents logiciels nécessaires à toutes bonnes stations (traitement de textes, logiciels graphiques...). Des exemples de mise en page y sont décrits et serviront d'exercices. Un excellent ouvrage, très "pro", parsemé d'illustrations et décrivant avec concision les principales règles typographiques et de mise en page.

Superbe.




## EN GUISE DE CONCLUSION

Le sujet est vaste et c'est une conclusion en forme de point de suspension qui vous est proposée. Nous aurons l'occasion de revenir de nombreuses fois sur ce sujet notamment dans des tests de logiciels. Précisons simplement que même avec le meilleur programme de mise en page la qualité de vos documents dépendra surtout de votre talent. Ça ne s'improvise pas et l'art est difficile...

**Raynald Cheminelle**

# SPORTS SEGA : La nouvelle vague

**Bien que toujours placées derrière les jeux d'arcades, de tir, et d'aventure dans les sondages-lecteurs, les simulations de sport contribuent beaucoup à la réputation d'une console... Sega, jusqu'alors pauvre dans le genre, vient de combler cette lacune.**

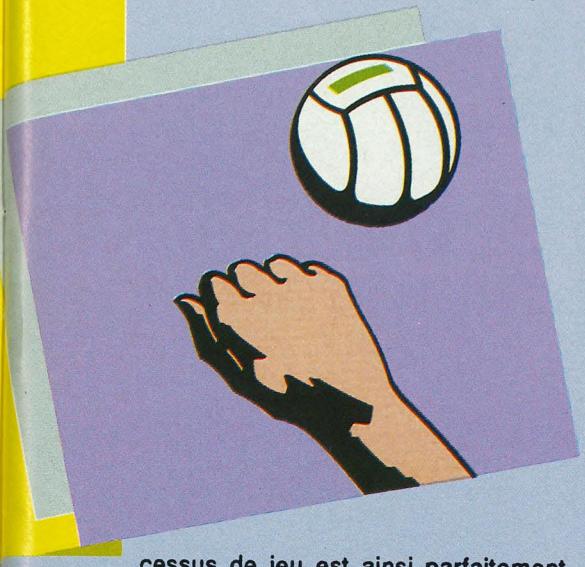
Golf, Basketball, Volleyball, Baseball, Rugby Américain : cinq simulations infernales qui devraient paraître avant la fin du mois de mars, et que nous avons testées pour vous en avant-première!

Histoire de ne pas trop nous fatiguer tout de suite, commençons par le golf. Un parcours de 18 trous, pouvant être effectué par 1, 2, 3 ou 4 joueurs, selon deux règles de compétition choisies au départ : en tournoi, le vainqueur est le joueur qui a tapé le moins de coups pour parcourir le parcours ; en match à deux, le premier joueur à avoir remporté 10 trous est déclaré vainqueur sans qu'on finisse le parcours. Plus rapide, mais bien moins dramatique.

On commence par sélectionner les 14 clubs auxquels on a droit, puis une vue réduite de l'ensemble du parcours s'affiche, utile au début. On passe enfin à l'écran principal, extrêmement bien conçu, exploitant parfaitement les possibilités graphiques de la console : à gauche, une vue en hauteur de l'ensemble du trou, et quelques paramètres essentiels, force et direction du vent, longueur du trou, etc. A droite, une vue au niveau du sol, à l'emplacement actuel de votre golfeur, qui permet de juger des obstacles environnants. Pour frapper la balle, vous avez quatre sélections à opérer : choix du club, choix de la direction de frappe, choix de la position des pieds (pour donner de l'effet), choix de la force du coup (en stoppant un curseur mobile sur une sorte d'échelle graduée). L'ensemble de ces sélections se fait en 4 pressions sur le bouton 2, et si vous avez un regret vous pouvez revenir en arrière pour faire des modifications avec le bouton 1. C'est exceptionnellement pratique et agréable à jouer. Le graphisme et le dosage de tous les paramètres des coups sont d'une remarquable précision. Le golf parfait.

Le Basket est plus animé. Trop, peut-être ! Car les joueurs sont vraiment animés d'une frénésie démente, et se déplacent à toute vitesse. Il faut un long moment pour s'y habituer, d'autant que les règles sont impitoyables : ne vous jetez pas comme un sauvage sur le joueur adverse pour lui prendre la balle, c'est la faute garantie (pénalités systématiques par lancers-francs au-delà de 5 fautes ) ; ne l'empêchez pas non plus d'avancer trop nettement, ou c'est encore une pénalité pour obstruction !... Affreux! Heureusement que l'arbitre est électronique, sinon... Bref, ce basket nous semble à la fois bien difficile à jouer et répétitif : il est presque impossible de bloquer un adversaire, et les feintes, qui sont un des charmes de ce sport, sont quasiment absentes... Résultat, une succession de courses et de paniers d'un bord à l'autre du terrain, sans grande tactique. Une cartouche suspecte.

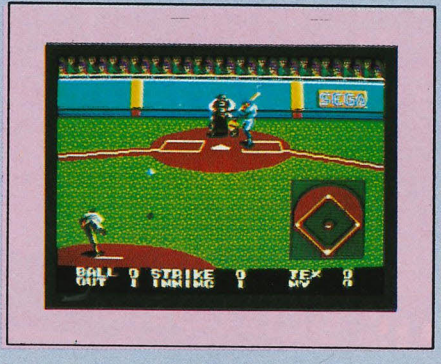
Aucun rapport avec le Volley, en tous points excellents. Nous vous avions déjà fait l'éloge du volley de Nintendo, mais celui-ci est encore meilleur ! Par une programmation subtile, vous dirigez les six joueurs tout en n'en amenant qu'un seul sous le ballon : le pro-



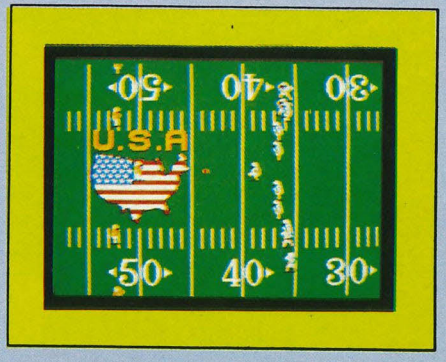
cessus de jeu est ainsi parfaitement naturel. Les balles de service peuvent être brossées abominablement et prendre les pires effets pour tromper l'adversaire. Et on croirait de vrais joueurs : ils plongent, font des manchettes, ralentissent la balle ou lancent soudain des accélérations, smashent, sautent, contrent, multiplient les feintes... Des parties acharnées et

passionnantes. Si vous n'avez pas d'adversaire, la Sega vous proposera d'affonter dans un grand tournoi les 7 meilleures équipes du monde!
Et le Baseball, et le Football Américain ? Certains d'entre vous

s'apprêtent déjà à passer à un autre article... Quelle erreur ! Ces deux sports s'adaptent à merveille sur console, la vieille Mattel en avait déjà fait la preuve! Et si vous ignorez tout des règles de ces jeux, ce n'est pas un problème, elles sont très simples. Et vous pourrez frimer en devenant un spécialiste branché des sports américains...
Au Baseball, un "pitcher" lance une balle vers un "batteur". Le batteur essaie de frapper la balle avec sa batte pour l'envoyer le plus loin possible. Tant que l'équipe du pitcher n'a pas rattrapé la balle, le batteur et ses coéquipiers

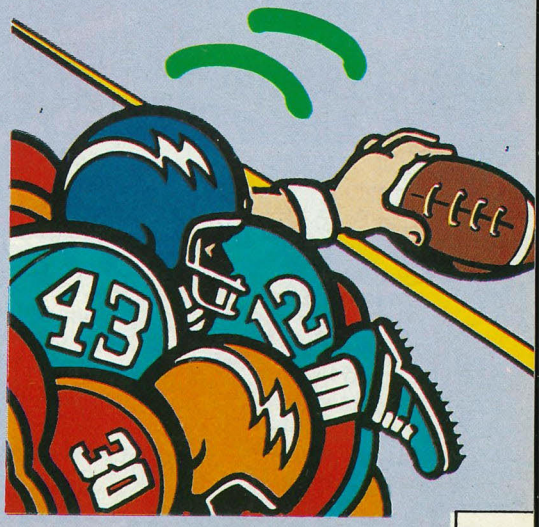



peuvent courir autour du terrain ; chaque joueur qui a fait un tour de terrain complet donne un point à son équipe. Mais dès que l'équipe du pitcher a rattrapé la balle, ceux qui couraient doivent s'arrêter ou sont sortis du jeu... Voilà une explication sommaire des règles du baseball, qui peut vous donner une idée de l'action. La simulation vous fera tenir tour à tour le rôle du pitcher (le plaisir de balancer des balles vaches...) et du batteur, en gros plan sur l'écran. Puis on voit l'ensemble du terrain : les joueurs d'une équipe courent, les autres se ruent pour rattraper la balle. Le maniement est facile, efficace, et se maîtrise dès la première partie. Et il est même possible de faire seulement des duels pitcher-batteur, très intenses !
Le football américain est plus stratégique. Comme au rugby, il s'agit d'avancer vers la ligne adverse et de déposer le ballon au-delà. Mais il faut progresser par étapes. La balle est toujours jouée à la main. Les [illegible] équipes s'alignent face à face. L'équipe attaquante va passer la balle à un joueur spécial, le "quaterback", qui a alors deux solutions : soit courir tout seul vers l'avant, en essayant de se faire plaquer le plus tard possible ; soit attendre que ses coéquipiers aient avancé, et lancer la balle à l'un d'eux pour qu'il coure vers le but adverse. Le problème principal est que l'équipe défensive se jette sauvagement sur les attaquants pour les bloquer (presque tous les coups sont permis), et plus spécialement sur le quaterback pour le plaquer ou intercepter sa passe. Tout cela donne une violente mêlée, appa-




remment désordonnée. Pas du tout ! Avant chaque coup, vous devez choisir votre formation d'attaque, c'est-à-dire la disposition de vos joueurs, qui décidera de toute votre attaque, course ou passe. Il faut savoir aussi faire des crochets pour éviter l'adversaire... Une simulation animée, qui paraît terriblement confuse au début, et à laquelle on reprochera peut-être de durer trop longtemps.
En tout cas, essayez au moins le Baseball, même si ces sports américains vous font peur. Vous ne le regretterez pas !

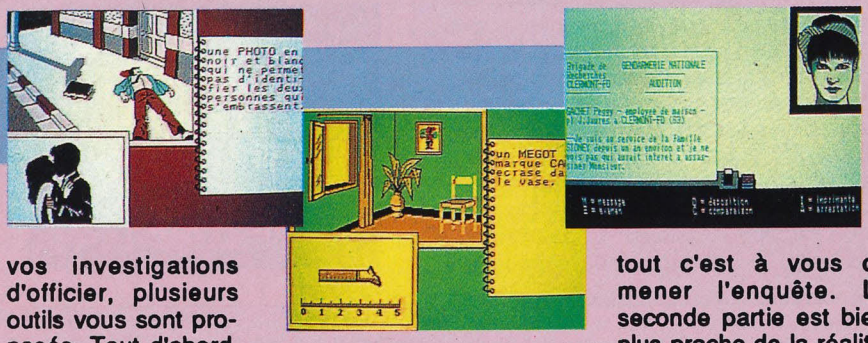
**(Cartouche SEGA).**
**J.M.M.**



# L'AFFAIRE SYDNEY

## L'ordinateur mène l'enquête

James Sydney (illustre inconnu) vient d'être sauvagement assassiné dans la rue d'une balle en pleine tête (le pauvre, marié et deux enfants).
Vous, Maréchal des Logis chef, allez devoir mener l'enquête. De bien maigres indices sont à votre disposition. Sale affaire ! Pour mener à bien vos investigations d'officier, plusieurs outils vous sont proposés. Tout d'abord, à la première partie du jeu (celui-ci en contient deux), et comme tout bon enquêteur qui se respecte, vous disposez d'une loupe holmésienne que vous balladez allègrement sur l'écran à la recherche d'un indice furtif. Il vous suffira d'appuyer sur la barre d'espace afin d'agrandir un détail. Vous pourrez ainsi, tout au long de vos pérégrinations, découvrir le contenu du portefeuille de feu Sydney ou encore examiner une douille laissée sur la moquette bouclée du salon de l'appartement d'où a été vraisemblablement tiré le coup de feu. Mais, je ne vous en dit pas plus, après tout c'est à vous de mener l'enquête. La seconde partie est bien plus proche de la réalité, du moins je le suppose. Vous disposez dorénavant d'un confortable bureau et du très célèbre réseau diamant (?) dont vous vous servirez afin d'obtenir des renseignements sur un éventuel suspect ou en vue d'éditer un rapport complet sur un quelconque objet trouvé ça et là lors de vos précédentes recherches. Dépositions, examens, autopsie sont également possibles et c'est non sans une certaine joie que toutes preuves réunies, vous procéderez à l'arrestation de... Bon sang, mais c'est bien sûr.




Les recherches à la loupe s'avèrent amusantes (la première fois). Il n'en est pas vraiment de même pour ce qui est des procédures d'accès au réseau : M, GIE ou autres BDRJ ou CIAT constitue les mots clés difficilement mémorisables à moins d'une pratique effrénée dans l'art et la manière de mener une enquête à coup de PC.
Un jeu réaliste au graphisme finement réalisé, basé essentiellement sur l'observation et la déduction. Élémentaire...
**(Disquette Infogrames pour PC).**

**R.C.**

# TEST DRIVE

## Plus sonore sur l'Amiga

*Précédemment chroniqué pour sa version ST dans le numéro 7 du magazine,*

j'ai testé pour vous un remarquable Test Drive pour Amiga ne différant graphiquement en aucun point, aucun pixel devrais-je dire, de son confrère atarien. L'impact sonore reste pourtant supérieur: montée en puissance, changement de vitesse, crissement des pneus sur le bitume, plus besoin de sonoriser soi-même ses coupables exactions automobiles. On en demanderait presque l'auto-radio...
**(Disquette Accolade pour Amiga).**

**F.C.**

# SPACE RACER

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 1/4 et 3 1/2

## GRAPHISMES SUPERBES
## SON ET VOIX DIGITALISÉS

**149 Frs*** toute version cassette

**199 Frs*** toute version disquette

* Prix moyen constaté

En vente chez tous les bons revendeurs dont:

fnac Auchan CONFORAMA TANDY

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON

**N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs**

Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

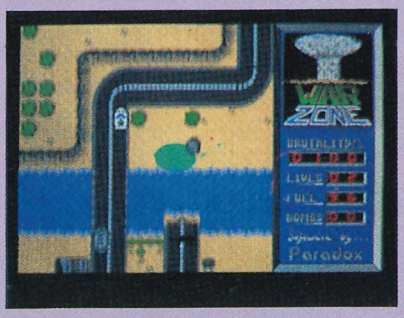
Nom
Prénom
Adresse

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

MN 10

# WARZONE ST PROTECTOR

## Deux pour le prix d'un !




Warzone et ST Protector sont deux jeux réalisés par Paradox Software et distribués par Prism Leisure Corporation, le grand spécialiste des "budget" sur 16 Bits, à savoir des softs vendus généralement aux alentours de 100 francs pièce. A ce prix-là, ça vaut toujours la peine de les charger...

**Warzone** vous fait piloter une sorte de tank et traverser quantités de décors moyens. Les ennemis sont nombreux et surtout minuscules, à peine un ou deux centimètres de haut. Globalement, le jeu souffre d'une réalisation technique moyenne (scrolling assez faible, animation quelconque et mauvaise réponse du joystick). Il souffre surtout d'un manque d'intérêt qui se révèle rapidement au fil des parties.

Les avis sont partagés sur **ST Protector**. Cet énième remake de "defender", un des tout premiers jeux d'arcade digne de ce nom, n'est pas, évidemment, un hit en puissance. Il s'agit plutôt d'un petit jeu, mais techniquement bien réalisé. Le scrolling est bien fait et le décor, montagnes aux reliefs tourmentées, assez bien rendu. Un soft malgré tout moyen, compte-tenu de sa relative pauvreté. Mais il ne

# DÉFI AU TAROT

## Allez le petit !

Un logiciel de Tarot : chouette ! Et qui tient le rôle de trois adversaires : épatant ! Déception quand même à l'affichage, car les cartes sont un peu petites (d'accord, il y en a beaucoup à afficher, mais l'écran du Thomson est vaste...), et le dessin des figures est assez sommaire. Tant pis. En tout cas, les commandes sont simples, choix du contrat avec une seule touche, choix de la carte à jouer avec un curseur. Et les adversaires-ordinateurs savent visiblement réfléchir : nous avons vu peu de coups douteux, peu de contrats pris à la légère. Le temps de réflexion du programme est assez souvent longuet : intelligent, mais lent ! Dommage, car on finit par s'impatienter sur une partie entière, et il ne sert à rien de donner des coups de coude à un micro pour le faire se presser...

Ce programme n'est pas le premier dans son genre; c'est seulement le second (le Tarot est injustement oublié par l'informatique). Notre enthousiasme a été freiné par la faiblesse de l'affichage et la lenteur d'exécution. Mais la réflexion et la conception générale sont bonnes. Alors, si vous aimez le Tarot, n'hésitez pas !

**(Disquette Coktel Vision pour TO8-TO9).**

**J.M.M.**

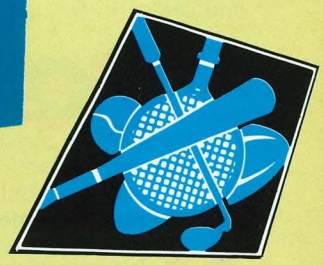
faut pas oublier que ces deux jeux sont vendus à des prix défiant toute concurrence. Dans un marché, celui des softs ST, où le prix minimum est voisin de 200 Francs pièce, il est bon de souligner et d'encourager les efforts des éditeurs qui essaient de faire bouger les choses. Encore que ça bougerait mieux si les jeux étaient vraiment à la hauteur (voir l'excellent FEUD, un "budget" Mastertronic exceptionnel).

**(Disquettes Prism Leisure pour ST).**

**O.F.**

# GOLF

## Tout au feeling !



Parmi les simulations de golf, il y a à peu près deux types de programmes : ceux où l'on calcule, ceux où l'on joue. Dans les premiers, vous déterminez soigneusement tous les paramètres qui vont influer sur le choix de la balle, à l'aide souvent de menus successifs. Vous appuyez sur un bouton... Poum ! La balle part et vous voyez si vous vous êtes trompé ou non. Bref, il s'agit presque de calculer une trajectoire mathématique. C'est cérébral, on ne sent vraiment pas l'odeur du gazon. C'est le cas de certains logiciels horribles sur Apple, et un peu aussi celui du Golf Sega, parfois trop calculé.

Par contre, dans le Nintendo, on va vous demander de "sentir". Bien sûr, vous commencez par choisir un club dans un menu déroulant. Ça, c'est inévitable, et on ne voit pas pourquoi on vous demanderait un exercice d'habileté pour prendre le club que vous voulez dans votre sac (à moins qu'il ne s'agisse d'un golfeur ivrogne, et il y en a) ! Pour le reste, tout va très vite : une pression sur le bouton amorce le mouvement du bras vers le haut, une seconde pression fait redescendre le bras (et détermine donc la violence du coup), et une troisième pression fixe l'impact. Le tout n'a pas duré plus d'une seconde. Ce qui ne vous a pas empêché de réfléchir avant : voyons, par où passer ? Comment le vent va-t-il dévier ma balle ? Vais-je mettre de l'effet ? Avec quelle force vais-je frapper ?

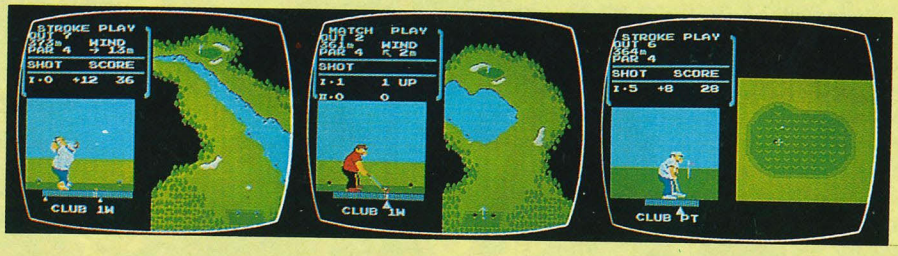
Vous avez sans doute réfléchi juste, mais encore va-t-il falloir exécuter le coup que vous avez théoriquement prévu.

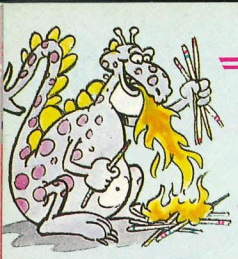
En pratique, pour avoir un coup tout droit, sans effet, et de forte puissance, vous devez effectuer la troisième pression au moment où, à l'écran, un curseur passe devant la "zone blanche" du club choisi. Si vous appuyez après, force moindre, mais effet vers la gauche. Si vous appuyez avant, force moindre, mais effet vers la droite. Les trois pressions doivent donc être dosées au millimètre ou au centième de seconde. De la haute précision, du grand art, et un mélange parfait de réflexion et d'adresse : le golf lui-même, quoi !

On regrettera que le programme, excellent dans son principe, soit assez sommaire sur le reste : pas de tableau récapitulatif des scores de chaque trou, deux joueurs seulement au maximum, pas de mode entrainement, un seul parcours de 18 trous, et des forêts souvent très théoriques. Par contre, le graphisme est bon, clair, net. L'ensemble, malgré quelques faiblesses, est un pur régal.

**(Cartouche Nintendo).**

**J.M.M.**





# Bonjour les dragons !

**Une nouvelle rubrique dans Micro News : toute l'actualité des jeux de rôles, jeux d'aventures, jeux de stratégie et jeux de société les plus divers ! Pas ou peu d'informatique : du papier, du carton. Histoire de continuer à s'éclater en laissant un peu refroidir la bécane...**

On commence par le jeu de rôle en français qui monte, qui monte : **L'appel de Cthulhu**. Six nouveaux modules viennent de se rajouter à la série de base. *Terreur sur Arkham*, trois scénarios sanglants et mystérieux dans le cadre de l'université "multi-monstres" d'Arkham ; *Murmures des Profondeurs*, trois autres scénarios qui vous enverront explorer, seul ou en équipe, les profondeurs de la pègre Cthulhienne ; *A la Recherche de Kadath*, ou la poursuite infernale d'un tueur jusqu'au fin fond du désert (deux scénarios) ; *Meurtre à Dunwich*, ambiance Sherlock Holmes avec un vrai monstre comme meurtrier ; *Seul Face au Wendigo*, un affrontement terrible contre une force maléfique, à jouer seul.
Vraiment une sacrée collection qui vous plongera dans l'univers indicible de H.P. Lovecraft, avec des histoires variées et des rôles assez simples à mettre en place. Le matériel est généralement superbe. **(Jeux Descartes).**

## SAMOURAI

Intermédiaire entre le wargame et le jeu de rôle, **Samouraï** met en scène les combattants du Japon ancien : samouraïs (heureusement !), ninjas, paysans plus ou moins entrainés aux arts martiaux. Le principe qui règle mouvements et combats est aussi simple qu'efficace ; d'ailleurs, il a déjà fait ses preuves dans d'autres simulations du même éditeur, comme Siège et Cry Havoc. Donc, pas de problème d'apprentissage des règles, et les joueurs peuvent ainsi se consacrer pleinement à l'étude tactique du scénario qu'ils ont décidé de jouer. Six scénarios au total, de l'attaque d'un convoi d'impôts par une bande de pillards, à l'assaut nocturne d'un temple boudhiste en s'éclairant avec des lanternes. Certes, les amateurs de reconstitution de grandes batailles napoléoniennes n'y trouveront pas leur compte. Car Samouraï se joue au niveau de l'individu, et non du corps d'armée. Ce qui permet quelques trouvailles spectaculaires, comme les défis entre

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer
Samouraï est un jeu Rexton sous licence exclusive Standard Games.
Société Rexton, 32 rue Brancion
75015 Paris. Tel: 45 32 56 86

samouraïs, très personnalisés, et les inévitables hara-kiri... Les parties peuvent être courtes, entre une heure et quatre heures selon les scénarios. Bref, une simulation avec beaucoup d'arôme, d'exotisme, et de stratégie. Le matériel de jeu est beau et commode. **(Rexton)**

## HAWKMOON

Le type-même du jeu de rôle d'Héroïc Fantasy : vers l'an 3000, la Terre - détruite par une succession de conflits nucléaires, puis par des batailles plus conventionnelles entre les survivants- vit sous la domination des Grambretons, sorte de Vikings très méchants, dont la devise est "mort à la vie." Rien que ça !
Les rôles à tenir sont alors ceux d'aventuriers rebelles à ce pouvoir sanguinaire. Ils devront affronter des armes magique ou d'une haute technologie ; Hawkmoon mèle en effet fort bien ces deux univers, et combine en permanence les sorts et les potions avec les pistolets lasers et les dématérialiseurs. Ce qui donne une collection de monstres vraiment spéciale, robots, clones, dragons, chauves-souris carnassières, etc, etc ! Une grande variété qui ne risque pas de lasser les joueurs, et qui permettra au maître de jeu de donner toute la mesure de son imagination... On regrettera, une fois de plus, que les règles soient en anglais mais, après tout, les joueurs de jeux de rôles y sont sacrément habitués. Deux scénarios "pré-machés" sont dans la boîte de départ. Ils sont originaux et complets. Hawkmoon devrait s'inscrire parmi les premiers titres dans son genre. Et on ferait bien de penser vite à une traduction, puis à importer les livrets complémentaires. **(Jeux Descartes)**

## BLUE STONES

Enfin, pour terminer, un excellent jeu qui a été un peu oublié par les magazines spécialisés : **BLUE STONES**, d'International Team. Sur une plaque de jeu immense, trois peuples attaquent le château des Moines pour leur dérober les "Pierres Bleues", synonymes de puissance et de magie. Le nombre de joueurs idéal est 4 : un pour chaque peuple, et un pour les moines. Si les moines réussissent à garder les pierres jusqu'à la fin de la partie, ils ont gagné. Sinon, c'est le peuple qui s'en est emparé qui est vainqueur. Donc, tout le monde doit attaquer tout le monde. Mais il se trouve que les forces des moines sont énormes : un peuple qui les affronterait seul serait immanquablement rayé de la carte... Il faut donc jouer un jeu d'alliance subtil : combattre les moines aux côtés des autres peuples dans un premier temps, puis, au bon moment (mais lequel ?), retourner sa veste et prendre les pierres seul ! Evidemment, chaque peuple pense simultanément à la traîtrise. Et les moines tapent sur tout ce qui bouge... Bref, c'est une mêlée infernale.
En outre, chaque peuple, inspiré de ceux du désormais classique Zargo's Lord, a ses particularités : guerriers volants, dragons, etc, avec des règles spéciales. Et le château est défendu par un véritable labyrinthe de murailles qu'il faut franchir sans se faire embrocher par les archers adverses... Stratégiquement, la disposition du terrain rend l'approche passionnante. Certains flancs du château sont plus sûrs, plus adaptés aux caractéristiques de tel ou tel peuple : à vous de découvrir tout cet

arrière-plan tactique. Quant aux Moines, tout forts et barricadés qu'ils sont, ils ont à faire face sur plusieurs fronts, et doivent répartir leurs forces au plus juste.
Un jeu extraordinaire, dont les règles s'apprennent en une demi-heure mais se maîtrisent par l'expérience, aussi adapté aux vieux briscards qu'aux débutants. Trois étoiles !
En conclusion, un petit mot sur le Salon des Jeux de Réflexion, hébergé récemment par le Salon de la Maquette à la Porte de Versailles : très décevant ! Déjà, l'année dernière, tout se déroulait dans une joyeuse improvisation. C'était la première édition, on pouvait considérer cela comme normal... Mais cette année, ce fut pire ! Des tournois à demi-bidons qui commencent on ne sait pas quand, et ne partent, comme les taxis marocains, que quand ils sont pleins. Un espace plus réduit. Des éditeurs de moins en moins nombreux. Et donc, une mort proche et rapide si les organisateurs ne se décident pas, l'année prochaine, à organiser un VRAI salon !.. L'intention est bonne, et peut attirer beaucoup de joueurs, on l'a vu. Encore faut-il ne pas les décevoir.

**Jean-Michel Maman**

## PARIS ZOOM

Malgré une publicité intensive dans le métro, voici un jeu à éviter à tout prix ! L'idée pouvait être marrante : différents personnages se baladent dans Paris, le curieux, le mélomane, la parisienne, etc (une douzaine au total), et doivent parcourir un trajet fixé en utilisant au mieux les transports en commun, bus, RER, métro... A chaque fin de coup, comme à Trivial Pursuit, le joueur doit répondre à une question sur Paris, qui correspond aux centres d'intérêts de son personnage ; s'il répond juste, il peut rejouer et se redéplacer ; sinon, au suivant !
Hélas, il est absolument impossible de répondre aux questions, incroyablement difficiles, défiant même le bon sens !
Et comme certains joueurs, en plus, se trouvent souvent démunis de cartes qui leur permettent de poser une question ou de répondre, il y a des sacrifiés qui s'ennuient ferme... Ajoutez à cette triste ambiance un plateau de jeu confus, trop resserré, sur lequel les pions (transparents, une bonne trouvaille, la seule) glissent et se perdent. On ne sait plus où on en est, on n'arrive pas à répondre aux questions, la partie s'éternise : à brûler ! **(Jeux Descartes)**

Made in England

# GFA ARTIST

**La dernière scéance sur ST**

Micro Application, bien connu des Ataristes, nous propose depuis peu GFA Artist, un logiciel de dessin pouvant utiliser une palette de 1000 couleurs et autorisant des animations du style dessin animé.
Avant toute chose, précisons qu'il n'est pas possible de dessiner en 1000 couleurs sur le ST. Contrairement à ce qu'une lecture rapide de la jaquette pourrait faire croire, le principal intérêt de cette copieuse palette est la possibilité de réaliser des dégradés tout en nuance lors de "cyclings". Les 1000 couleurs peuvent alors défiler successivement à l'écran : spectaculaire. Si vous voulez plus de 16 couleurs sur ST, allez jeter un coup d'oeil sur Spectrum, également testé dans ce numéro.

GFA Artist a été développé en GFA Basic, ce qui semble un tour de force vu ses capacités. Examinons tout d'abord les fonctions graphiques. Les fonctions classiques (cercles, élipses, rectangles, etc) sont bien sûr présentes, avec en plus quelques originalités, comme une fonction lasso.
Mais GFA Artist comblera surtout les amateurs d'effets spéciaux, avec quelques fonctions particulièrement intéressantes : effet 3D vertical et horizontal, parrallèlograme, rotation libre, tore, etc. Toutes ces fonctions originales sont très bien réalisées et spectaculaires : ainsi le tore horizontal transformera votre dessin comme si vous le placiez autour d'une canette de bière, je ne vous dit que ça. Les matheux auront compris qu'il s'agit tout simplement d'anamorphose cylindrique, mais restons polis. En tout cas, c'est superbe.
Le grand plus du soft, c'est quand même le mode création de film. On y trouve un bataillon de fonctions réservées à la gestion de lutins (moi, d'habitude, je dis sprites, mais chez Micro-Ap', ils respectent les directives du ministère). Ensuite, il est possible d'animer des séquences d'images. Par exemple, vous faites un dessin pleine page et vous désirez qu'il se réduise progressivement jusqu'à un quart de page en, disons 12 étapes. La scène se déroule sous vos yeux ébahis, avec une vitesse très satisfaisante. Chacun des écrans intermédiaires est récupérable sous forme de sprite et donc facilement modifiable.
Le logiciel est très riche et permet pas mal d'autres choses : on a un peu de mal à s'y mettre, mais la documentation, de bonne qualité, est là pour nous guider.
Malgré certains petits problèmes d'ergonomie, qui tiennent d'ailleurs plus à des menus inhabituels qu'à de réelles défaillances, GFA Artist est un programme de haut niveau, avec de nombreuses fonctions graphiques spectaculaires et des innovations vraiment intéressantes dans le domaine de l'animation.
Un très bon produit, qui vient en complément d'autres logiciels de dessin sur ST : Art Director, Degas Elite, OCP Art Studio...
**(Disquette Micro-Application sur ST).**

**L.B. & O.F.**

# DISCOLOGY 5.1 SUR CPC

**L'outil de rêve...**

Le Discology nouveau est arrivé ! C'est la rengaine qui passe de bouche à oreille chez tous les possesseurs de CPC ces jours-ci. Il faut dire que l'évènement est, toute proportion gardée, de taille : le succès des précédentes versions a été très important : 10.000 exemplaires vendus en france, 3000 en Angleterre et 1500 en Allemagne où la commercialisation vient de commencer. Des chiffres qui font de "Disco" le roi des utilitaires disques sur CPC.
Il faut dire que Discology réalise parfaitement un ensemble de fonctions que certains logiciels font moyennement et en partie seulement. Le logiciel possède trois modules principaux : Editeur, Exploreur et Copieur, que je garde pour la bonne bouche, ne vous impatientez pas... En effet, loin d'être un simple copieur, Discology possède des fonctions avancées et une ergonomie étonnante pour un CPC.

L'ensemble du programme fonctionne avec menus déroulants et fenêtres qui s'ouvrent dans tous les sens : presque un Mac (on peut rêver). La sélection des fonctions se fait par les flèches du curseur et la touche Copy : dommage que le joystick ne puisse piloter les menus déroulants, l'illusion eut été encore plus parfaite.
L'éditeur peut travailler aussi bien sur des secteurs (vidage hexadécimal ou Ascii d'une piste de la disquette) que sur des fichiers : inédit et beaucoup plus impressionnant. Une option assez fabuleuse permet de désassembler un fichier binaire pourvu que vous en indiquiez l'adresse de départ exacte. Idem pour les fichiers basic, qu'il est possible de lister directement sous éditeur.
Discology est, à ma connaissance, le seul logiciel sur CPC à posséder des options de ce type. De puissantes options permettent de rechercher une chaine de caractères dans un fichier ou sur l'intégralité d'un disque. Bref, un

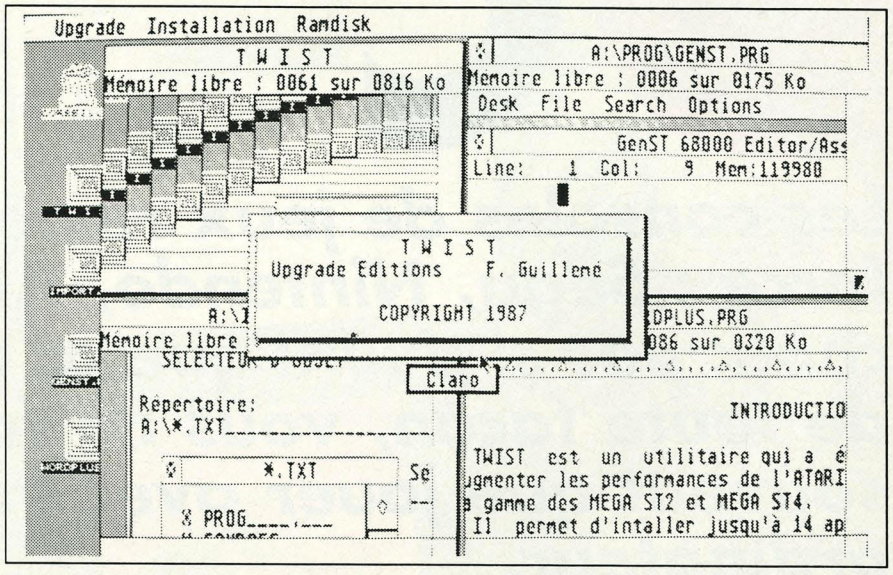
logiciel d'un niveau assez étonnant pour un CPC.
Le module Exploreur est semblable à ce qu'on trouve sur des machines plus évoluées : plan d'occupation d'un disque, localisation d'un fichier. C'est en fait le type même d'outil dont on a besoin pour récupérer une disquette ou un fichier apparemment planté.
Le copieur a déjà fait couler beaucoup d'encre dans ses versions précédentes. Avec Hercules, de Esat Software, c'est incontestablement le plus puissant du genre. Il gère un éventuel lecteur externe et surtout travaille avec la deuxième banque mémoire du 6128, ce qui limite les changements intempestifs de disquettes. La version précédente du copieur passait déjà presque tout, celle-ci est encore plus puissante, et ça veut tout dire. Les seuls programmes qui ne se copient pas sont ceux qui sont protégés en fonction même de Discology. Par exemple, Discology ne se copie pas lui-même. Bizarre, ça d'ailleurs. Les gens qui publient des logiciels de copie soulignent d'habitude que c'est pour faire les copies de sauvegarde que la loi autorise. Alors, on n'a pas le droit de faire une copie de sauvegarde de Discology ?
Nous ne reviendrons pas une fois de plus sur le fond du problème du piratage. Si vous voulez savoir ce qu'on en pense, reportez-vous aux deux précédents numéros de Micro News qui contenaient un dossier spécial sur le sujet. Alors copiez ce que vous voulez, mais sachez que plus vous copierez, moins les éditeurs et les auteurs gagneront d'argent et donc moins ils sortiront de softs. Maintenant, démerdez-vous, vous connaissez les risques, c'est votre problème...
**(Disquette Méridien Informatique pour CPC).**

**Olivier Fontenay**

# TWIST

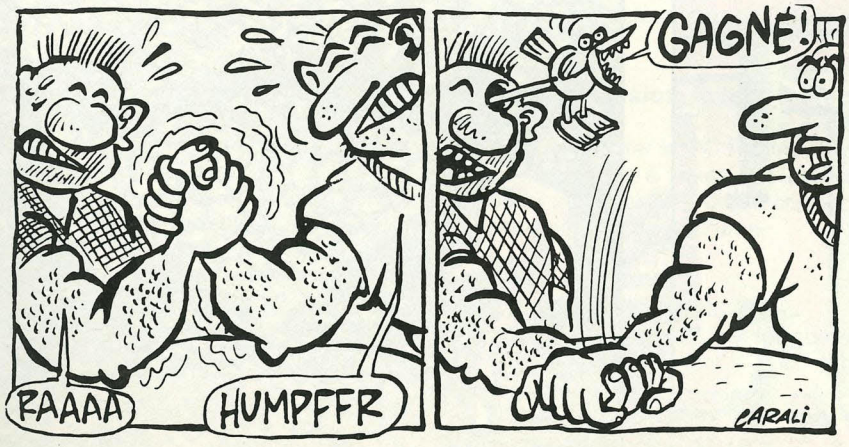
**Enfin un switcher sur ST...**

Comment ça ? Il n'existait aucun switcher digne de ce nom sur ST, alors que le Mac, pourtant réputé techniquement inférieur, en possèdait de nombreux ! Petit oubli fort heureusement réparé par la société Upgrade avec son logiciel Twist.




Mais au fait, qu'est-ce qu'un switcher ? Tout simplement un programme qui fait cohabiter différentes applications en mémoire et permet de passer rapidement de l'une à l'autre, offrant ainsi à l'utilisateur un simili multi-tâches. Même si un seul programme est activé à la fois, le fait de pouvoir jongler entre les divers softs en mémoire offre de nombreux avantages. Ainsi, le cadre dynamique peut passer d'un strip-poker à un tableur, ceci assez rapidement pour que le boss n'y voit que du feu. Plus sérieusement, un musicien pourra passer rapidement d'un éditeur de partitions à un sampler et le journaliste du programme qu'il teste au traitement de texte avec lequel il écrit l'article. Tous ces changements se font par l'appui des touches Control-Shift-Shift.
Côté fonctionnement, pas grand-chose à reprocher à ce petit bijou de programmation. Il permet d'avoir en mémoire jusqu'à 14 applications différentes et gère les résolutions et les couleurs. Le concepteur (français, cocorico) a même offert la possibilité de sauvegarder l'environnement logiciel (un peu comme le Desktop Info).
La liasse (puisque telle son nom) s'occupe alors toute seule de charger les applications en mémoire. Un Ramdisk est intégré dans le soft pour les transferts de fichiers. Par exemple, vous tapez un texte avec un traitement de texte, vous le sauvez sur Ramdisk et le reprenez directement sur un soft de P.A.O.
Alors, parfait, Twist ? Presque. Si les applications GEM ne posent jamais de problème, les jeux et les programmes écrits sans respecter toutes les normes Atari ne passent pas toujours. Certains programmes trop gourmands en mémoire "bouffent" trop de place. Un 1040, voire un Méga, deviennent alors appréciables.
Twist est un programme indispensable pour tous ceux qui utilisent le ST à des fins non-ludiques : programmeurs, pros, etc.
Dernière bonne nouvelle, son prix, moins de cinq cents francs ! Alors, pourquoi se priver d'un futur hit des utilitaires ?
**(Disquette Upgrade pour ST)**

**Raphaël Lemoine**



# SPECIAL CONSOLES

***Les consoles de jeux reviennent en force : Sega, Nintendo, Atari. Un choix pas si puéril que ça puisque, de toute façon, vous ne faites souvent que jouer avec votre ordinateur.***
***Quand en plus il s'agit d'une console 16 bits qui égale l'Amiga... Découvrez la console NEC en exlusivité !***

# PC ENGINE : LA NOUVELLE CONSOLE NEC

## LE NEC PLUS ULTRA !

Imaginez un petit chef-d'œuvre de console propulsé par un micro-processeur 16-bits et un nouveau processeur graphique qui permet une étonnante gestion des sprites et des couleurs, un son d'enfer sur 6 voies, et le tout, la totalité de ce nouveau bijou tient... tient... dans... argh... j'ose à peine le dire... tient dans la main (et fond dans la tête) ! Yes indeed, c'est vrai, je l'jure, c'est même à cause de cette particularité que les concepteurs ont été obligés de faire une console géniale car, autrement, les utilisateurs dépités auraient risqué de l'avaler de dépit et là, bonjour les procès des ligues de consommateurs !

## LA BÊTE DANS TOUS SES ÉTATS

**Mode graphique**
512 couleurs simultanément, 256 points par 216 en bit-map, 64 sprites en affichage simultané.

**Fonctions musicales**
6 voies, 8 octaves.

**Accès mémoire ultra-rapide. Lecteur compact**
La console NEC peut s'intégrer à un lecteur de CD ROM. Une place spéciale est ménagée à cet effet dans le lecteur CD construit par NEC et, dans un avenir proche, on pourra utiliser le disque compact comme support de jeux. Les premiers jeux sur CD devraient sortir au Japon durant le deuxième semestre 88. Des programmes de DAO et de PAO sur compact sont prévus.

**Ecran couleur à cristaux liquides**
Un petit écran couleur LCD pour la console sera bientôt disponible. Taille de l'écran : 10 cm sur 10 cm.

**Clavier**
Il est possible de brancher un clavier alphanumérique classique par la prise joystick.

**Boîtier d'extension avec lecteur de disquettes**
On peut y connecter le PC Engine. Des interfaces servent à relier des micros en réseau et permettent de se connecter à des banques de données.

**Jeux en softcards**
Capacité de deux mégabits.
Dimensions : 85.6 mm de longueur, 54.1 mm de largeur, 2.4 mm d'épaisseur.

**Dimensions de la console**
Longueur : 140 mm, largeur : 136 mm, hauteur : 40 mm.

**Poids**
350 grammes.

**Prix de la console au Japon**
Environ 1000 F.

**Prix des jeux**
200/250 F.

**Production annuelle de la console**
800.000 unités.
La console NEC est apparue sur le marché japonais fin 87 et il s'en est vendu à ce jour 500.000 unités.
Dix jeux sont actuellement disponibles.
La société Namco (créateur, entre autres, des grands classiques Pac-Man, Galaxian, Galaga, Dig-Dug) va sortir des jeux pour le PC Engine.

# LE "PETIT" NOUVEAU EN QUESTION

Non, soyons sérieux, le PC Engine est fabriqué par la société japonaise NEC. "Ah,ah !" vont s'exclamer certains, "encore un petit nouveau qui débarque dans la micro domestique, il va s'y casser les dents. On n'en parlera plus dans six mois." Oui, bon, alors là une petite mise au point s'impose avec une présentation en règle de cette société qui, c'est exact, est un nouveau venu dans l'univers des jeux vidéo.

Fondée à Tokyo en 1899, la Nippon Electric Company est le premier producteur mondial de composants électroniques, le cinquième producteur mondial d'informatique professionnelle et également le cinquième fournisseur mondial d'équipements en télécommunication. Son chiffre d'affaires 87 a dépassé les 16 millions de dollars.

# TROIS JEUX D'ENFER

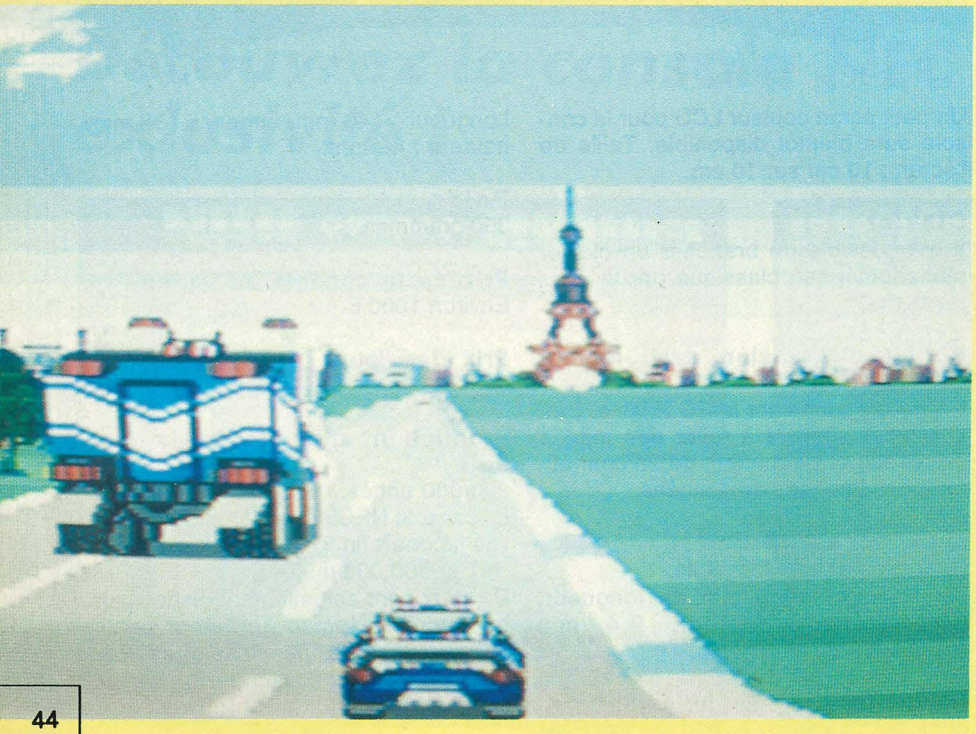
Nous avons testé trois jeux sur la console NEC : une course de voitures, un jeu de kung-fu, un jeu d'arcade-aventure.

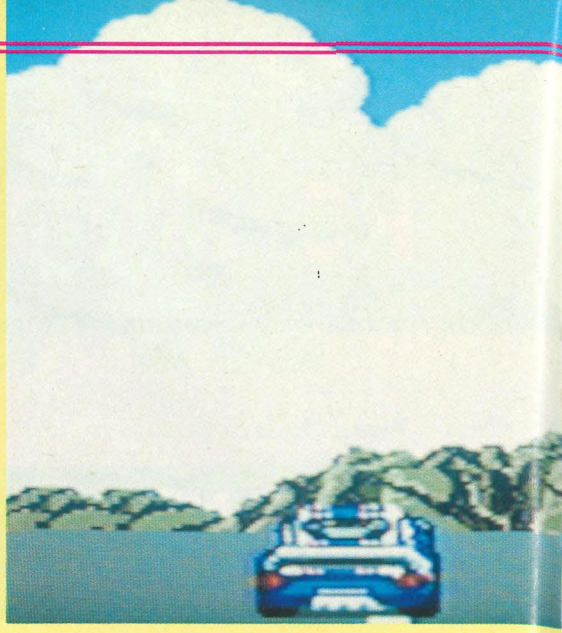
## VICTORY RUN
## La meilleure course de voitures

Vingt unités de crédit vous sont allouées en début de partie, vous permettant d'acquérir pneus, boîte de vitesse, moteur, suspension, freins. Elles vous permettront de faire les réparations nécessaires durant la course... qui commence à l'instant, le chronomètre est en compte à rebours, votre cœur bat très fort, c'est parti !

Vous voilà déjà en deuxième vitesse pour amorcer la montée d'une colline qui arrive rapidement : hop-là, vous êtes en descente, dépassant une moto qui a intérêt à se ranger, et soudain il est là, juste devant vous, un énorme camion ! Comme vous en approchez, vous commencez à le voir de côté, vous allez le dépasser, mais attention à la colline qui arrive, si vous ne ralentissez pas, c'est le crash assuré ! Mais la nuit tombe déjà, attention aux dérapages et à la route qui tourne comme un serpent ! Ce n'est pas le moment de relevez la tête pour regarder le tableau de bord situé en haut de l'écran. Celui-ci indique pourtant très clairement votre vitesse et votre position sur le circuit et possède également un chronomètre ainsi qu'une boîte de vitesse. Cinq symboles vous montrent aussi en permanence l'état de vos pneus, freins, etc.

A la fin du premier circuit, une charmante hôtesse vous attend avec un message, une carte apparait alors montrant les autres parcours et la voiture peut ensuite aller au stand pour les





réparations. Le temps qu'il vous restait du premier parcours est reporté sur le second.

Ce ne sera pas du luxe car ce parcours est plus difficile, avec plus de voitures à doubler et des flaques d'huile pour des dérapages contrôlés, ou du moins supposés l'être.

Ensuite le désert, pour la troisième section, et il faut commencer à ruser : la quatrième vitesse devient suicidaire car aux flaques d'huile s'ajoutent des pierres qui jonchent la route.

De plus, de gentilles jeeps ne trouvent rien de mieux que de passer devant vous !

Section quatre : retour à la normale, histoire de souffler un peu. Section cinq et six : dans le désert again. Section sept : un circuit qui parait normal de prime abord, quand soudain des barres métalliques dévalent sur la route et vous passent par dessus la tête ! Ça fait un drôle d'effet et ça rappelle Space Harrier...

Section huit : on n'y est pas encore arrivé, après deux semaines de pratique, ouah, la honte !

Alors, que pensez-vous, cher Monsieur, de ce premier contact avec la console NEC ?

Et bien, il s'agit certainement du meilleur jeu de course automobile disponible à ce jour sur une machine familiale : console ou ordinateur. Victory Run concrétise un peu tout ce que l'on espérait avoir avec les versions ordinateurs d'Outrun et que l'on n'avait pas eu : lorsque la voiture se crashe, elle rebondit sur le bitume mais le paysage n'en profite PAS pour trembler et vibrer, tout reste clair ; les bruitages sont extraordinairement réalistes, la musique n'est pas en reste et l'animation, en général, est de tout premier ordre avec les arbres, les panneaux, les éclairages et les rochers qui défilent autour de vous dans une grisante sarabande, pendant que l'horizon défile tout doucement...

Trrrrès impressionnant !

## KUNG-FU
## Jetez les autres par la fenêtre !

Achtung ! Ce jeu n'est pas une énième "version" de kung-fu, mais bien l'équivalent d'un véritable jeu d'arcade !
On ouvre donc sa fenêtre (on en profite pour respirer un bon coup, ça peut aider avant les émotions...), on prend tous les autres jeux de kung-fu disponibles à ce jour sur machines personnelles et... on les jette par la fenêtre !
Après ce coup de balai, préparez-vous pour les vrais coups, ça va saigner ! D'abord, tout est très grand, vous, vos adversaires, les décors. Vous mesurez entre 12 et 15 cm suivant la taille de votre écran, ce qui est rarissime. Les ennemis que vous allez combattre ne sont pas des gamins, ni des mécréants d'ailleurs puisque certains sont des moines, vêtus de gris ou de rouge. Il y a aussi des flèches, des boules de feu, des rochers roulants, des éventails-fléchettes, des lances, des papillons, des sphères volantes, des bâtons et des nunchakus ! Du beau monde donc, parfaitement entouré puisque les décors changent avec les combattants : îles, temples, forêts.
Il y a 12 niveaux en tout, avec un ennemi spécial qui garde l'entrée de chaque niveau, certains très folkloriques : une japonaise pirouettant qui pleure lorsqu'on la frappe, un Yul Brinner qui donne des coups de tête, un somptueux maître chinois rose ou bleu et quelques idiots du village qui évitent à peine les coups.

Au début de chaque niveau, vous pouvez gagner un bonus en fracassant une urne avec votre nunchaku. On commence avec 3 vies et une réserve d'énergie qui, lorsqu'elle atteint zéro, vous prend une vie. On peut récupérer de l'énergie en frappant sur divers symboles disséminés le long du parcours et en trouvant des bonus cachés.
Et puis au douzième niveau, le bouquet final s'achève en apothéose : un énorme rocher arrive sur vous, prenant un tiers de l'écran ! Il faut le vaincre en tapant dessus à coups de pied, de poing, atémi, bref tout ce qui traîne.
La musique donne carrément l'impression d'être dans un film, c'est presque irréel.
Ce jeu est au kung-fu ce que Bruce Lee était aux films du même nom : LE must définitif !

## NECROMANCER
## Super pour les japonais !

Necromancer a l'air d'être très beau mais, hélas, c'est un jeu d'aventure-arcade ou l'on doit communiquer avec du texte... japonais bien sûr. Alors, bon, ben, on verra une prochaine fois !

# QUE LA SOIT AVE

## AVEC SEGA ET SKYROCK... GAGNEZ UNE... CHEVROLET CORVETTE !

After Burner, Ghost House, Super Tennis, Action Fighter, Rocky, Out Run, Safari hunt... Des décors fabuleux, des pièges d'enfer, des courses, des trésors et des princesses ... c'est facile, les jeux SEGA sont les plus difficiles !

SKYROCK LA SUPERRADIO

Lorsque c'est SEGA qui offre les prix avec des lunettes tri-dimensionelles et SKYROCK qui fait la promo au pistolet phaser interactif, ca n'a plus rien à voir avec de la simulation, c'est du tangible... Du Jeu... Du Grand Jeu !

Attention ! Ecoutez bien SKYTOP, d'abord parce que c'est La Super Emission de la Super Radio, mais aussi parce que chaque jour, c'est en écoutant SKYTOP que vous aurez les réponses aux questions posée sur MINITEL 3615 code SKY, rubrique SEGA.
Pendant trois mois, 65 questions vont vous être posées. 65 questions... 65 chances de gagner, car chaque jour Petit Guillaume, l'animateur Star de Skyrock, tire au sort une et une seule bonne réponse reçue sur MINITEL, pendant l'émission SKYTOP en direct de 16h30 à 19h30.

**ATTENTION**
**Ce grand concours prend fin le 24 Juin 88 à minuit !**

Alors tapez 3615 code SKY, rubrique SEGA.
Lisez la question, répondez et écoutez SKYTOP...

Et qu'est ce qu'on gagne... ?
Qu'est ce qu'on gagne, mais on gagne tout de suite **une super console de jeux vidéo SEGA...**

Mais plus fort encore, vous pouvez obtenir toutes les questions à l'avance. Dans tous les points de vente SEGA, vous trouverez le guide journalier des 65 questions du jeu SEGA-SKYROCK

(Attention, ces bulletins sont numérotés...). Deux portes, deux issues : Ou vous répondez tout de suite aux 65 questions et renvoyez immédiatement le bulletin rempli à SEGA. Ou alors vous attendez d'avoir eu toutes les bonnes réponses par SKYTOP et vous les renvoyez vite avant la dernière heure du jour de la dernière émission : Vendredi 24 juin 1988 à minuit (cachet de la poste faisant foi).

Et là, qu'est ce qu'on gagne ... ?

Les bulletins sont disponibles dans les poin
CONTINENT, CONNEXION, CORA, EUROM
PLEIN CIEL, PRINTEMPS, SERAP, SURPIN

# CHANCE

# C VOUS !

**PLUS DE 350 PRIX,
PLUS DE 350 GAGNANTS,
PLUS DE 350 LOTS TIRES AU SORT**

Trois voyages (Sénégal, Grèce et Tunisie), des consoles SEGA, des moniteurs couleurs, des Light Phasers, des cartouches de jeux un Méga, et des cartes 256 k...
Que vous trouviez tout du premier coup, ou que vous écoutiez toutes les émissions de SKYTOP pour avoir à coup sûr les bonnes réponses, de toutes façons si vous avez 65 réponses exactes sur votre bulletin, vous avez tout bon et vous pouvez gagner en plus de l''un des 350 prix Une CHEVROLET CORVETTE . Mais attention, là, il n'y a qu'un seul numéro gagnant pour ce gros lot, c'est le numéro qui a déja été tiré au sort, et que seul connait l'Huissier de justice du grand jeu SEGA SKYROCK.

Votre Mission si vous l'acceptez :
Répondre aux 65 questions, renvoyer votre bulletin avant le 24 juin I988 à minuit... et tomber sur le bon numéro !

**UN GAGNANT PAR JOUR,
350 PRIX TIRES AU SORT...
ET UNE CHEVROLET
CORVETTE !**

... QUE
LA CHANCE
SOIT AVEC VOUS !

**CONSOLES DE JEUX VIDEO**

**SEGA**

**SACRES LOISIRS**

s de vente de : AUCHAN, BOULANGER, CASINO, B.H.V, CARREFOUR, CONFORAMA,
RCHE, FNAC, HYPER-RALLYE, LA RECRE, MAJUSCULE, MAMMOUTH, NASA,
insi que chez les revendeurs de micro-informatique distribuant SEGA.

# ATARI/LE RETOUR

**Regardez donc qui arrive avec ses deux consoles sous le bras ! Monsieur Atari... Ça pour une surprise, c'est une surprise ! Monsieur console de jeu en personne ! La société qui a tout créé, tout inventé dans ce domaine. Quoique. Enfin disons que pour les USA et l'Europe, Atari à joué un rôle énorme dans l'essor du marché des consoles. Et puis, on était passé à d'autres choses : 800 XL, puis 130 XE, puis ST, Transputer, PC... Et paf, entre l'annonce d'un ordinateur RISC ultra-puissant et celle d'un PC ultra-pro, Atari recommence à nous parler de consoles de jeu...**

## IL EST TRÈS FORT

Sam Tramiel, le PDG d'Atari, est très fort. Le coup des ST, c'était vraiment génial. Mais les consoles... A mon avis, y'a quelqu'un qui lui dit "Hey, boss, les consoles de jeu marchent de nouveau très fort". Et lui, il a du répondre "Ah ouais", ce qui, en langue tramielesque (que je parle couramment) signifie "On va mettre le paquet". Voyons donc ce qu'on trouve sur le catalogue Atari.

## VCS 2600 : BON PIED, BON ŒIL

Lancée en France en 1981, cette console est peut-être plus veille que certains de nos lecteurs, c'est tout dire. N'oublions pas qu'Atari en a vendu la bagatelle de 12 millions (incroyable, mais.. vrai). Niveau qualité, dans un marché où la technique s'améliore tous les jours, la vieille VCS, vendue moins de 500 F, est nettement obsolète. Seul intérêt, la soixantaine de cartouches disponibles dont certaines se vendent à moins de 100 F pièce (mais bonjour les oldies : Pac Man, Ms Pac Man, Galaxian, Defender. Ça me rappelle ma jeunesse, tout ça...). Néanmoins, ça continue à se vendre dans certains magasins parisiens. La société DPMF nous a d'ailleurs fait savoir qu'elle importait des nouveautés sur VCS à 129 F pièce prix public : Kung Fu Master, Skin Diver, Exocet (tiens donc...),

# NEC EN FRANCE

**Nous avons bien évidemment questionné la société NEC Business Systems (NEC en France) au sujet de l'importation du PC Engine. Leur réponse a été nette, franche et parfaitement claire : pour le moment, il n'est prévu aucune importation de ce produit en France.**
**Alors pourquoi parlons-nous en long et en large de la console NEC ? Pour vous faire baver dans le vide, vous mettre l'eau à la bouche et ensuite vous la retirer ? Mais non, mais non, pas du tout.**
**Mais le fait de révéler l'existence et les qualités de cette console pourrait donner l'idée à un importateur avisé de se mettre, comme on dit, "sur le coup".**
**Aux Etats-Unis et en Angleterre par contre, l'importation est déjà prévue mais elle retardée pour le moment à cause du raz de marée des 500.000 ventes au Japon en quelques mois.**

## LA VOIE DU FUTUR ?

Peut-être des articles comme celui-ci peuvent faire bouger certaines personnes et accélérer les événements ? Car la console NEC mérite vraiment le détour, et montre peut-être la voie à ce que sera le paysage informatique du proche futur.
On démarre en effet avec une console de jeux 16-bits pouvant se brancher sur les téléviseurs, ce qui semble être une démarche logique puisque la plupart des utilisateurs d'un micro s'en servent comme d'une console et ne programment pas. Cela permet également de proposer un prix de vente très bas, en-dessous de la barre fatidique des mille francs et d'éviter de faire payer à certains des accessoires qu'ils n'utiliseront pas : clavier, mémoire vive, langage en mémoire morte, système d'exploitation, lecteur de disquettes.
Cela nous semble bien être la meilleure manière, pour le moment, de permettre à tout un chacun d'aborder la micro familiale. N'oublions pas, qu'en France, la micro est encore un phénomène marginal avec 5% seulement d'équipement des foyers, contre 14% en Angleterre et 25% au Japon.
Les passionnés, qui ne sauraient se contenter d'une simple console, ont toute possibilité, avec un tel appareil, d'aller plus loin en y adjoignant un moniteur (classique ou LCD couleur), un clavier, un ou des lecteurs de disquettes, un modem, un lecteur de CD ROM.
Ce système permet, dès le début et à moindre prix, d'accéder à la technologie 16-bits. C'est donc un système évolutif qui présente aussi l'avantage, même pour le passionné, de permettre un achat fractionné en plusieurs étapes, ce qui est appréciable. C'est simple, encore fallait-il y penser, et surtout le concrétiser matériellement.

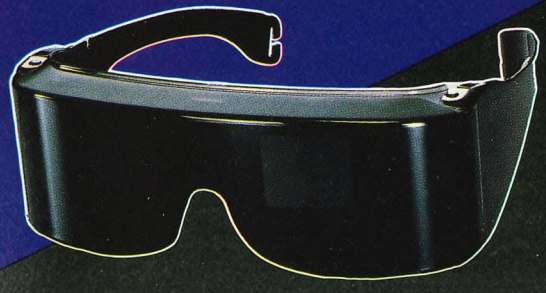
# DE L'ANCÊTRE !

Pro Wrestling, Private Eye, et quelques autres. Commando devrait même arriver en juillet. Il y a donc quelques nouveautés, mais n'oublions pas que leur niveau moyen est inférieur à ce qui existe sur d'autres matériels.La nostalgie, ça a parfois du bon.. Mais franchement, je ne vois pas qui va aujourd'hui choisir une VCS plutôt qu'une Sega ou une Nintendo...

## TIENS, LE REVOILA LUI !

La deuxième console d'Atari est aussi une vieille connaissance : pensez donc, il s'agit d'un 130 XE recarrossé, lui-même n'étant qu'une variante du bon vieux 800 XL. La console XE se présente comme une unité centrale avec un port joystick et cartouche. Design gris très soigné, très chic. Mais là encore, c'est pas la technologie la plus moderne ! Les jeux sont quand même nettement plus sophistiqués que sur VCS, même s'ils sont, eux aussi, loin d'être très récents. Atari présente comme une géniale innovation le fait qu'on puisse raccorder un clavier à la console : miracle, ça nous donne un... ordinateur. A mon humble avis, c'eut été une politique commerciale idéale il y a quatre ou cinq ans. Mais aujourd'hui, c'est une autre histoire.

Bon. La console XE n'est quand même pas une méchante bête : coût inférieur à 1000 F, beaucoup de jeux disponibles, des cartouches à moins de 100 F et une qualité d'ensemble assez satisfaisante, sans compter qu'elle est vendue directement avec un pistolet et un jeu de tir...Elle peut être intéressante mais ne fera sûrement pas une révolution. Face aux nouvelles consoles, le poids des ans se fait sentir et la XE souffre énormément de la comparaison avec une Sega. Et je ne parle même pas du PC Engine... Disons que, à mon très humble avis, Atari a voulu faire acte de présence sur le marché des consoles. Après tout, sait-on jamais ? Ce marché va peut-être exploser demain, après demain, dans six mois ou dans trois ans deux jours et six minutes. Il faut mieux être là ! Mais attention aussi. On parle beaucoup, vraiment beaucoup, d'une console à base d'un 68000 (le processeur des ST) ! Si Atari se décide à la sortir rapidement, cela pourrait bien être la révolution...

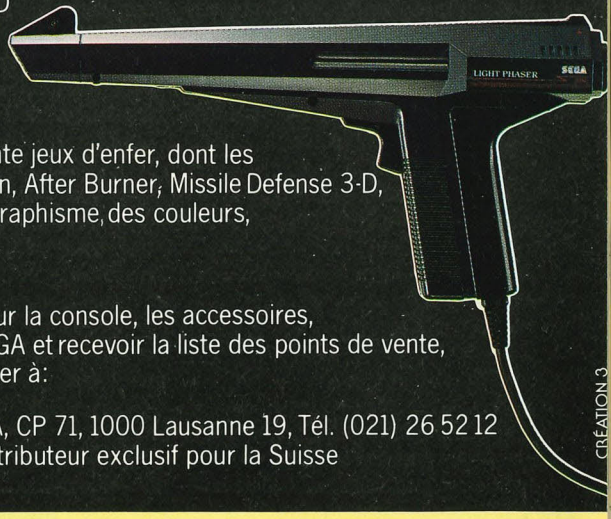



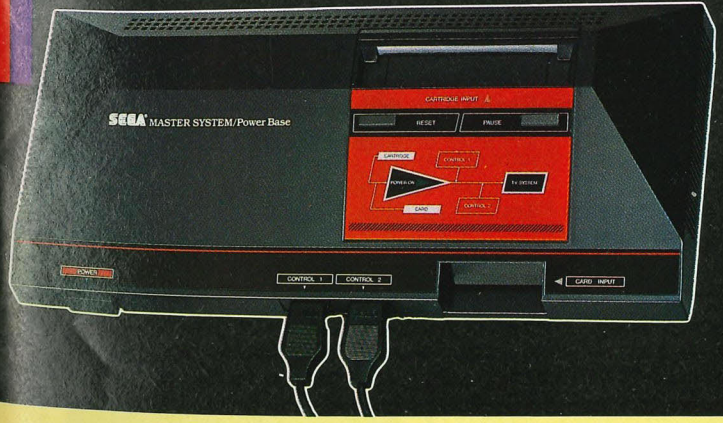
Fanas des jeux d'arcade!

SEGA® Master System

est en Suisse!

Les fantastiques jeux d'arcade SEGA sont maintenant sur console.
Branche simplement sur ta télé et joue! Attention les réflexes, l'aventure se corse avec les accessoires périphériques SEGA: le pistolet interactif, les lunettes 3-D uniques au monde, le Control Stick... Tu vis un autre monde à la puissance 1 méga, 2 méga et même 4 méga!




SEGA, plus de trente jeux d'enfer, dont les cartouches Out Run, After Burner, Missile Defense 3-D, Rocky... Avec un graphisme, des couleurs, des sons déments.

Pour tout savoir sur la console, les accessoires, les cartouches SEGA et recevoir la liste des points de vente, écrire ou téléphoner à:

Logicosoftware SA, CP 71, 1000 Lausanne 19, Tél. (021) 26 52 12
Importateur et distributeur exclusif pour la Suisse

CRÉATION 3

# LA CONSOLE NINTENDO

La console Nintendo a bien du mal à démarrer en France et en Angleterre, sans doute à cause d'une mauvaise organisation de départ. Le Japon n'étant pas la porte à côté, la mise en place d'une importante structure de distribution de matériel japonais n'est pas chose aisée. Le fait que les jeux proposés à la vente soient en majeure partie des titres très anciens, genre Donkey Kong et Popeye, a bloqué plus d'un acheteur potentiel et n'a certes pas arrangé la situation.
Nintendo opère actuellement une restructuration globale sur l'Europe avec la création de NESI, une société qui supervisera toutes les activités européennes de la compagnie. Il ne faut surtout pas sous-estimer la puissance de Nintendo qui a vendu 10 millions de consoles au Japon et environ 4 millions au Etats-Unis !
Nous vous proposons ce mois-ci une interview de Bruce Lowry, président pour toute l'Europe de NESI. Il était auparavant vice-président des ventes pour Nintendo USA.

*Micro News : La formation de cette nouvelle société signifie-t'elle que nous allons avoir de nouveaux jeux et de nouveaux périphériques ?*
Bruce Lowry : Nintendo a des lunettes 3D, mais elles sont assez chères, ainsi que le développement des logiciels. J'ignore donc si nous allons démarrer la 3D, avant nous allons surveiller de très près la situation de Sega. Quand aux nouveaux produits, ils seront montrés au CES de juin aux USA.

*M.N. : Il y a tellement de bons jeux d'arcade, peut-on espérer qu'ils seront adaptés de Sega à Nintendo et vice-versa ?*
B.L. : Je ne le pense pas. Dans une situation de compétition, je ne crois pas que Sega veuille échanger des licences avec Nintendo, ni le contraire. Les prochains jeux Nintendo ne seront disponibles que sur Nintendo.
*M.N. : Sega est-il leader du marché de la console en Angleterre ?*
B.L. : Sega a fait un premier pas mais c'est encore un petit pas. Rien n'a encore vraiment commencé.

*M.N. : L'Europe n'est-elle pas négligée (ou négligeable) comparé au Japon et aux USA ?*
B.L. : En tout cas, nous avons perçu de très bonnes réactions de la part des consommateurs qui sont à l'affût de toutes les nouveautés.
Lorsque la console sera en vente et la promotion à pleine puissance, les logiciels sortiront presque en même temps en Europe et aux USA. D'ailleurs, certains de nos jeux ont été produits en Angleterre...

*(Suite page 109)*

## QUELLE CONSOLE CHOISIR ?

Vous avez envie de vous acheter une console ou un ordinateur mais, entre les deux, votre cœur balance ! Ou bien vous avez déjà un ordinateur mais une petite console japonaise vous plairait bien.

Si vous n'avez pas l'intention de vous lancer dans la programmation, vous ne regretterez probablement pas l'achat d'une console de jeux ; après tout, la plupart des ordinateurs domestiques ne sont utilisés qu'à des fins ludiques.
Et la console présente de nombreux avantages : elle est moins chère à l'achat, moins compliquée à utiliser ; les jeux disponibles sont moins nombreux, c'est vrai, mais ils sont très bien faits et leur format cartouche ou soft-card les rend indestructibles avec, en prime, un chargement immédiat.
De plus, comme tous les produits japonais, les consoles ont une fiabilité hors-pair, bien supérieure à celle des ordinateurs anglo-saxons.
Entre Sega et Nintendo, nous vous conseillons sans hésiter la Sega : son graphisme est supérieur (les couleurs de la Nintendo en secam "bavent" un peu), les jeux disponibles en France sont plus nombreux et beaucoup plus récents, son look est beaucoup plus agréable et moderne, enfin elle est moins chère.
L'un des avantages de Nintendo aux Etats-Unis ou au Japon est de proposer un grand parc de logiciels émanant de différents éditeurs, parmi lesquels des géants comme Konami. Mais, jusqu'à présent, Nintendo s'est lui-même coulé en France en réduisant cet avantage à néant puisque nous n'avons jamais eu droit qu'à des jeux anciens, poussiéreux et poussifs, sans doute de vieux stocks qui restaient à écouler...
"Et la fameuse console NEC ?" demanderez-vous. Elle est évidemment d'une technologie supérieure puisque c'est une 16 bits, mais sa commercialisation est encore très incertaine et ne pourrait, dans le meilleur des cas, être effective avant 1989.
Son prix serait forcément supérieur au prix japonais, vu l'adaptation en péritel.
Pendant ce temps, la console Sega est là et bien là, en péritel, avec des jeux disponibles, des notices en français, un importateur dynamique et une équipe structurée. Son prix baisse, elle vient de passer à 790 F, les nouveautés arrivent avec une grande régularité et la qualité est au rendez-vous.
A ce prix-là, c'est vraiment une bonne petite affaire qu'on ne regrettera certainement pas.

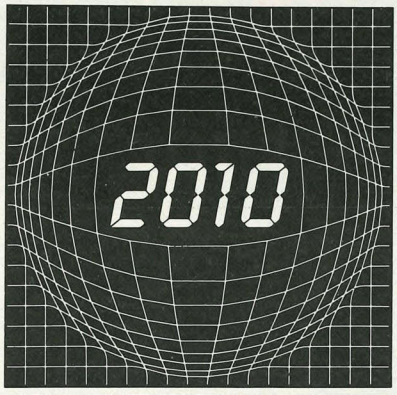
# LE SEUL SPECIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

**OPERATION COUP DE POINTS !**

**GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT**

**ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS**

**ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX**




71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

**OPERATION COUP DE POINTS !**

**JUSQU'A 20 % DE REMISE**

**CEUX QUI SE DISENT MOINS CHER N'EN FONT PAS AUTANT**

## LES PLUS 2010

LES MEILLEURS PRIX

TOUS TITRES DISPONIBLES

ESSAI POSSIBLE DE TOUS LES JEUX EN MAGASIN

ECHANGE OU REPRISE DE VOS ANCIENS JEUX

CHOIX PERMANENT D'OCCASIONS TOUTES MARQUES

RACHAT POSSIBLE DE TOUT MICRO RECENT AU MEILLEUR PRIX SANS OBLIGATION D'ACHAT

MISE EN DEPOT VENTE MICRO-INFORMATIQUE VIDEO - HI-FI - SON

LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANCE SOUS 48 H

## SEGA

| | |
|---|---|
| CONSOLE SEGA + HANG-ON** | 790 F |
| CONSOLE SEGA + HANG-ON + OUT RUN*** | 890 F |
| PHASER + 3 JEUX** | 449 F |
| LUNETTES 3 D** + MISSILE D | 499 F |
| CONTROL STICK* | 149 F |
| JOYSTICK SPEED KING* | 149 F |

**CARTES SEGA : 169 F***
ou 6* – reprise 2*

MY HERO – GHOST HOUSE
TEDDY BOY – TRANSBOT – SUPER TENNIS – F 16 FIGHTER – SPY VS SPY – BANK PANIC

**MEGA CARTRIDGE : 219 F***
ou 8* – reprise 3*

CHOPLIFTER – FANTASY ZONE
BLACK BELT – PRO WRESTLING
THE NINJA – ALEX KIDD
WONDER BOY – QUARTET
ZILLION – SECRET COMMAND
ASTRO WARRIOR – ACTION FIGHTER
WORLD GD. PRIX – ENDURO RACER
KUNG FU KID – GLOBAL DEFENSE
WORLD SOCCER – GREAT GOLF
GREAT FOOTBALL – GREAT BASKET
GREAT VOLLEY – GREAT BASE-BALL

**TWO MEGA : 269 F****
ou 10* – reprise 4*

OUT RUN – SPACE HARRIER – ROCKY
FANTASY ZONE II – ZAXXON

**4 MEGA : 299 F****

AFTER BURNER

## NINTENDO

| | |
|---|---|
| CONSOLE NINTENDO + MARIO BROSS**** | 990 F |
| PISTOLET ou 12* – reprise 5* | 299 F |

**CARTOUCHES DE JEUX : 249 F****
ou 10* – reprise 4*

SUPER MARIO BROSS
EXITE BIKE – MATCH RIDER
WRECKING CREW – GOLF
PRO WESTLING – FOOTBALL
SLALOM – TENNIS
VOLLEY BALL – BALLON FIGHT
CLU CLU LAND – ICE CLIMBER
PINBALL – KUNG FU
URBAN CHAMPION

**CARTOUCHES : 199 F***
ou 8* – reprise 3*

DONKEY KONG
DONKEY KONG 3
POPEYE

**SERIE PISTOLET : 249 F****
ou 10* – reprise 4*

DUCK HUNT
HOGAN'S HALLEY
WILD GUNMAN

**NOUVEAUTES ATTENDUES**

LEGEND OF ZELDA
METROÏD

## ATARI 2600

50 TITRES DISPONIBLES
A 149 F*
ou 5* – reprise 1*

**NOUVEAU**
COMBI-CARTRIDGE
8 JEUX DIFFERENTS SUR UNE SEULE CARTOUCHE
299 F** ou 10*

## CBS COLECOVISION

TOUS MODULES ADDITIONNELS DISPONIBLES

**60 TITRES DIFFERENTS**
SUIVIS EN PERMANENCE

## MATTEL INTELLIVISION

GRAND CHOIX PERMANENT DE JEUX D'OCCASION AVEC BOITAGE & NOTICE
**100 F**

**CONSOLES D'OCCASION**
**ATARI**
**CBS**
**MATTEL**
A PARTIR DE 300 F

* = 1 point ** = 2 points *** = 3 points **** = 4 points

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

**PROMO DU MOIS**

**NINTENDO**

COFFRET DE LUXE
CONSOLE
+
ROBOT + GYROMITE
+
PISTOLET + DUCK HUNT

**1675 F**

**BON DE COMMANDE**

MN10

à retourner après l'avoir rempli à :

**2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS**

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Frais de port ..... 20 F
Titre ..... F machine + 50 F
Titre ..... F TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

# PLAYHOUSE

## Kim ou Judy ?

En avril ne te découvre pas d'un fil dit le vieux dicton. Nos deux hôtesses, présentatrices du strip-poker de ce mois-ci, n'ont pas l'air décidées à suivre ce conseil.

Au début, grave dilemme : vous devez choisir entre deux pin-up qui vous font de l'œil en vous proposant érotiquement une partie. Votre choix effectué, l'heureuse élue vous laissera la possibilité (à la vue des cartes) de passer votre tour ou de continuer. Ensuite, la partie continue normalement. Vous misez, parlez, passez, déshabillez, bref toutes ces petites choses qui font d'une partie de cartes un strip-poker réussi. Ces opérations peuvent s'effectuer avec facilité via les touches de curseur. Lorsque vous perdez vous êtes censés enlever un vêtement (au choix). Cela vous permet de continuer la partie avec une nouvelle provision d'argent. Par contre, si c'est votre magnifique partenaire qui perd, elle enlèvera tour à tour son chemisier, son pantalon, son soutien gorge, ses lunettes, ses chaussettes, ses... (arg !). Même lorsqu'elle est complètement dévêtue, le jeu n'est pas encore terminé. Elle pourra par exemple vous permettre... Après tout, vous n'avez qu'à acheter le soft et vous verrez.

*Photo d'écran Amiga*

On préfèrera les hautes couleurs de l'Amiga à celles des autres machines. Un bon strippoker d'une facilité d'utilisation enfantine réservé aux adultes. J'vous laisse, on m'attend ! **(Disquette Eurosoft pour PC, Amiga et Atari ST).**

**R.C.**

*Photo d'écran MSX2*

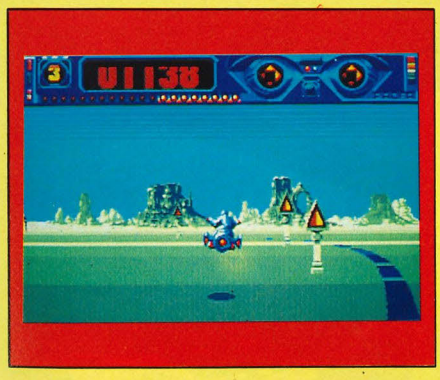
*Photo d'écran Atari*

*Photo d'écran PC*

# SPACE RACER

## Un événement en puissance

Ca fait des mois que la bonne fée de Loriciels (Marie-Caroline de son prénom) nous en parle à mots couverts... Eh puis, voilà, il est arrivé. Qui ça? Eh bien, Space Racer. Et nous sommes les premiers à avoir pu testé la version finale du jeu. Et je peux vous dire que ça va à une vitesse folle. Space Racer est une course de moto futuriste. Pourquoi futuriste ? Simplement parce qu'elle n'a pas de roues ta moto, eh ! C'est d'un démodé, des roues sur une meule... Elle vole. Tu peux régler la hauteur en plus. Le but du jeu est d'arriver le plus vite possible en un seul morceau. Mais pour ça, il te faudra éviter les arbres, les pilones électriques et surtout les autres motards. La réalisation technique est tout simplement fabuleuse. Je n'exagère pas du tout. Fabuleusement fabuleuse même. Là, j'exagère un peu. Bref, les décors sont



sublimes et de plus, variés : montagnes, villes du XXIème siècle d'une beauté froide et métallique... Votre motard est superbement animé, à l'aide d'une bonne vingtaine de positions différentes. Enfin, le jeu se déroule à une telle vitesse qu'on a le temps de penser à rien si on veut avoir une chance de s'en tirer. Bref, un des meilleurs trucs jamais programmés sur ST. Et si les autres concurrents vous embêtent un peu trop, vous pouvez même leur tirer dessus ! Space Racer est étourdissant. Il plaira avant tout aux fans de l'arcade qui adorent les jeux ultra-rapides et super-difficiles. Si vous n'êtes pas un adepte, passez votre chemin, le jeu vous semblera très vite monotone. Mais de toute manière, Space Racer est d'ores et déjà un must : beau comme un camion, avec enjoliveurs chromés et tout, et tout...

**(Disquette Loriciels pour ST).**

**O.F.**

# RAMPAGE SUR CPC

Rampage est un jeu étrange. Pour bien comprendre le texte qui suit, répétez une bonne douzaine de fois et à voix haute : "Je suis un loup-garou". Ça à l'air idiot comme ça (surtout si vous lisez Micro News dans le métro), mais c'est vraiment indispensable.

Ça y est, vous devez être bien conditionné. A ce propos, arrêtez donc de retroussez les babines et de tirer la langue en regardant la nana assise en face. Dans Rampage, vous devez détruire tous les buildings d'une grande ville américaine. Rien de plus facile : il suffit de les escalader pour ensuite donner des grands coup de poings sur les murs. Seul problème, un tas de flics, d'hélicos, vous tirent dessus... Heureusement, on peut jouer à trois (dont un au clavier). Tout seul, on se lasse du jeu assez vite. A deux, on se marre et à trois, c'est la castagne générale garantie à tous les coups.

**(Disquette ou cassette Activision pour CPC).**

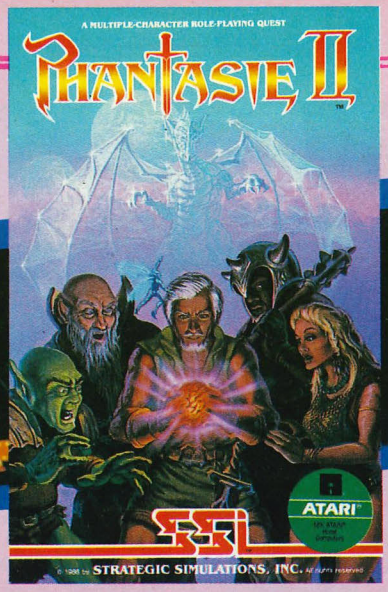
**O.F.**

# PHANTASIE II ET III

## La saga continue !

Nostalgie, nostalgie... Phantasie I est sorti, sur Apple, aux alentours de 84. C'est dire si ce jeu d'aventures, qui était apparu à l'époque comme une nouveauté sensationnelle, a de la bouteille ! Eh bien la saga continue, et reprend même de plus belle !.. Dans Phantasie II, que nous avons testé sur notre vieux Atari 800 XL, sorti tout poussiéreux d'une armoire (mais rassurez-vous, ce soft existe aussi sur Apple, IBM et compatibles, Atari ST), le terrible sorcier Nikademus fait planer depuis 40 ans un nuage noir pestilentiel au dessus d'un port ; évidemment, les habitants sont tous partis, et le sorcier, avec son peuple de monstres, a investi les lieux pour se livrer à de mystérieuses activités...

Dans Phantasie III, que nous avons cette fois testé sur notre bel Amstrad PC presque neuf (mais rassurez-vous, ce soft existe aussi sur Apple, Atari ST, Amiga, et Macintosh), le même Nikademus, mis en appétit par son nuage noir, a décidé de s'attaquer à l'univers tout entier pour le détruire d'un seul coup ! Voici deux missions alléchantes... Et nous préférons vous parler des deux programmes à la fois car, à quelques détails près, ils fonctionnent sur le même modèle. Vous formez une équipe de 6 aventuriers. Comme dans un vrai jeu de rôles, vous fixez chaque personnage, en déterminant sa personnalité et sa race (gnome, humain, elfe, voleur, mage, guerrier, etc), tous ses paramètres (force, habileté, magie, charisme...) et ses différents atouts (armes physiques, psychiques, ou

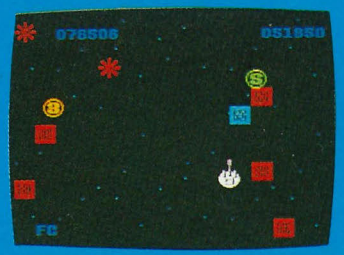



# STARBUSTER

## Panique dans l'espace

Par bien des côtés, Starbuster rappelle le préhistorique Asteroïds : un pauvre vaisseau perdu au milieu d'une foule d'objets célestes qui dérivent autour de lui, entrant et sortant par les bords de l'écran.

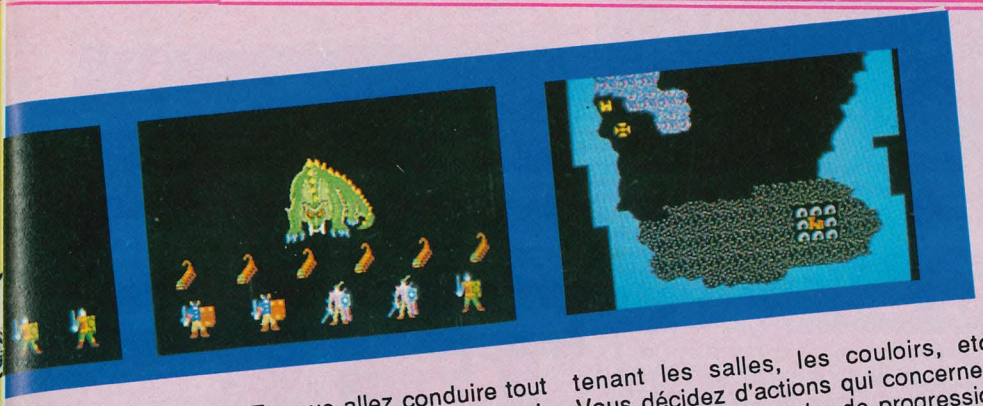
Mais c'est tout de même un Astéroïds bien amélioré : les planètes ont des réactions diverses, certaines réclament plusieurs tirs pour exploser, d'autres sont minées, et des vaisseaux ennemis extrêmement dangereux patrouillent dans le coin. La panique s'installe vite, et pourtant il faut garder l'œil et la manette clairs : des étoiles bienfaisantes passent de temps en temps à portée du vaisseau, et un simple contact avec elles peut lui donner une meilleure vitesse de réaction, un tir mieux orienté ou plus puissant, et des "vies" supplémentaires. Rien de très nouveau, d'accord, mais la réalisation très propre du programme en fait finalement un jeu d'arcade très vif. En dehors d'une faiblesse certaine du graphisme (c'est du MSX1, certes, mais on en a déjà vu du bien plus beau !), Starbuster est le type-même du logiciel simple, amusant, sans prétention. Et, sans s'en rendre compte (et tout en se répétant que ce soft est quand même un peu "court"), on joue pendant un quart, une demi-heure, une heure... Pour les grands enfants.



**Attention : ce jeu a déjà été commercialisé sous le nom de HYPE.**

**(Disquette Methodic Solutions pour MSX1/2).**

**J.M.M.**



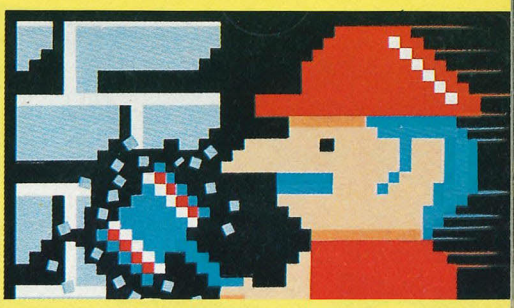
magiques). Et vous allez conduire tout ce beau monde dans un immense univers et à travers une immense aventure : la jaquette de chaque programme annonce "de 30 à 60 heures de jeu", et c'est à notre avis bien en dessous de la vérité !
Le plus intéressant, c'est que l'aventure se déroule à plusieurs échelles. Vous déplacez les aventuriers dans une forêt : ils sont réunis en un seul point, et le paysage est "vu d'avion". Ils tombent sur un château : rapprochement, et l'écran affiche maintenant les salles, les couloirs, etc. Vous décidez d'actions qui concernent le groupe, et de l'ordre de progression des personnages.
Et si ils rencontrent un ennemi, la précision du jeu descend jusqu'à la gestion très exacte du combat : ordre de l'assaut, méthodes d'attaque, armes utilisées, fuites, etc. Bref, c'est comme si vous aviez un vrai "maître de donjon" à votre disposition !
Ajoutez à cela un souci presque maniaque de réalisme, une attention permanente du programme à tous les détails, à toutes les péripéties : dans Phantasie III, vous avez même un bilan de l'état de santé de chaque aventurier, membre par membre ! Un personnage blessé à la jambe ralentit. Un bras coupé ? Plus d'armes... Blessure au tronc ? La résistance diminue en temps réel !
Pour tout dire, il semblerait bien que les programmeurs de la saga Phantasie soient de vrais fous !
Car ils ne se sont pas contentés de bâtir un scénario, et de l'illustrer avec de belles images (très belles d'ailleurs dans Phantasie III) : non, ils ont inventé et créé un univers entier, en définissant ses moindres règles, ses moindres mécanismes ! Ce qui donne évidemment un jeu de qualité supérieure, un véritable enchantement qui risque de vous enfermer devant votre écran - dans votre écran ! - pendant des jours et des jours. Attention : programmes dangereux !
**(Disquettes (2) SSI pour compatibles PC et Atari 800 XL).**

**J.M.M.**

# WRECKING CREW

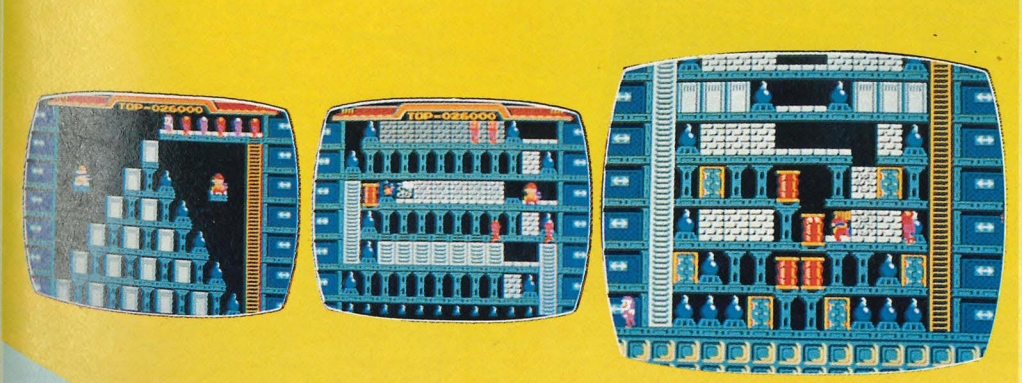
## Mario casse des briques !

Pour ceux de nos lecteurs qui n'auraient pas fait cinq ans d'anglais à Oxford, sachez que Wrecking Crew veut dire "équipe de démolition". Mais de quoi ? D'immeubles, pardi !
Un thème amusant, qui donne un jeu un peu bizarre. Vous pouvez faire votre choix parmi 100 immeubles à détruire. Les 40 premiers sont très faciles, et s'adressent vraisemblablement aux joueurs débutants ou aux enfants. Les 60 suivants vous donneront plus de fil à retordre.
Votre Mario (tiens, il travaille là maintenant ?) doit escalader le bâtiment pour aller casser d'un coup de marteau les murs essentiels. Certains murs résistent davantage et réclament plusieurs coups. Il peut aussi allumer des bombes qui détruisent des étages entiers. Enfin, il peut emprunter des échelles, mais en se méfiant : certaines s'appuient sur des murs, et en détruisant le mur, on détruit l'échelle... Sans elle, comment redescendre ou remonter ? Blocage, et donc une vie de perdue.
Des monstres étranges (sans doute les habitants de l'immeuble refusant l'expropriation ?) rôdent un peu partout pour régler son compte à Mario. Le coup de maître consiste à les bloquer dans un coin ou à les exterminer dans une explosion. Mais ces ennemis sont finalement assez "sympas", et la véritable difficulté est en fait de trouver le bon itinéraire pour détruire intégralement la construction, et ce dans les délais impartis ( un chrono tourne en haut de l'écran ; vous avez en général assez de temps).



Bref, nous sommes très partagés face à cette cartouche... Un graphisme varié et réussi, un principe de jeu ingénieux, beaucoup de tableaux... Et pourtant la mayonnaise ludique ne prend pas ! Peut-être le jeu est-il trop facile, ou pas assez rapide ? Ou peut-être sommes-nous de vieux grincheux lassés de tout ? Une cartouche intéressante en tout cas. Jugez-la vous-même dans un magasin, c'est le mieux !
**(Cartouche Nintendo).**

**J.M.M.**



# THE ART OF CHESS

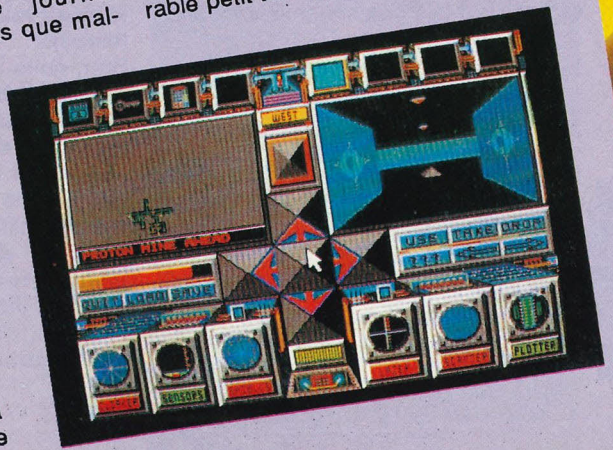
## Damer le pion à l'Amiga

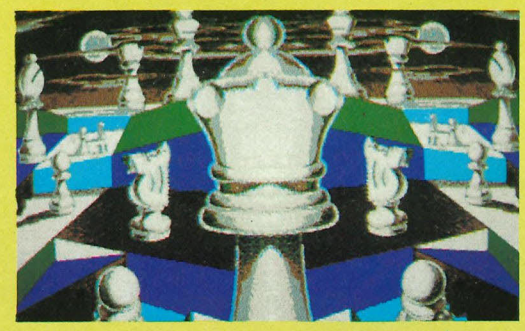
Encore un jeu d'échecs me direz-vous ! Oui, mais celui-ci est prêt à tout pour vous plaire, et ses diverses options sont là pour vous séduire et vous rendre la partie la plus agréable possible.
En effet, outre les options habituelles telles que le choix du camp, la sauvegarde de la partie en cours, le chronométrage et autres apparats dignes d'un jeu d'échecs, on trouve un réglage de niveau dans le temps (d'environ 10 secondes à plusieurs heures), la possibilité de revenir sur les coups joués ou encore forcer la souris de l'Amiga de sorte qu'il joue à votre place. Toutes ces options sont à sélectionner dans des menus déroulants.
Si vous désirez ne pas faire cavalier seul, possibilité vous est offerte de demander conseil à votre machine. Celle-ci ne manquera pas de vous répondre en déplaçant l'une de vos pièces en un magnifique filé, sans oublier de tout remettre en place.
Un menu édition vous est également proposé afin de disposer les pièces comme bon vous semble. Ainsi configuré, l'ordinateur vous proposera du haut de sa tour d'ivoire, les coups possibles afin de mettre fin à la partie en un minimum de temps (résolution de problèmes).
A gauche de l'écran, une barre indique qui, d'entre les deux adversaires, reste maître de la situation. Au niveau le plus bas, il n'y aura aucun problème pour le

# SLAYGON

## Une super 2CV atomique

Si je vous dis que de votre mission dépend la survie de la race humaine, si je vous dis que pour l'accomplir vous disposez d'un engin particulièrement balèze et d'un courage qui ébranlerait plus d'un rédacteur en chef de journal d'informatique, si je vous dis que malgré tout, ça reste une sacrée foutue dangereuse aventure que vous risquez là, je suis certain que vous accepterez quand même et que vous prendrez place le plus rapidement possible à l'intérieur du Slaygon, le véhicule dont on vous parlait quelques lignes plus haut.
Microdeal a réussi la prouesse remarquable de produire un jeu relativement jouable entièrement en Basic GFA. A l'intérieur de votre super 2 CV atomique, vous vous promenez dans un bâtiment gigantesque au fil des couloirs et des portes d'ascenseurs. Votre quête est claire : bousiller l'immeuble entier pour éviter à l'humanité une catastrophe qui réduirait l'homme à un misérable petit tas de poussière, c'est-à-dire





joueur humain à gagner de nombreuses parties (l'attaque étant également paramétrable). Il n'en sera pas de même pour le choix "condition de tournoi international".
Des flèches tracées sur l'échiquier vous indiqueront ce qui se trame dans la mémoire de votre ordinateur. Vous pourrez ainsi détourner les meilleurs coups en préparation et d'un geste leste mouvoir votre roi, histoire d'aller draguer la reine du royaume voisin.
Le plus fou dans ce programme, c'est qu'il vous est possible de faire dessiner des montagnes sur l'échiquier (vous avez bien lu). Graphiquement ce n'est pas très réussi, mais de plus cela gêne le jeu. Mis à part ce "petit plus" ésotérique, je citerais entre autres possibilités bien plus confortables, la rotation de l'échiquier, le changement des couleurs de fond et des pièces et la récupération de dessins réalisés sous Deluxe Paint.
Une voix synthétique (un peu trop d'ailleurs), est là pour vous rappeler à l'ordre au cas ou vous seriez allé conter fleurette entre deux coups.
Tout cela est bien sûr à sélectionner avec la docile souris, et vous pourrez même octroyer à votre partenaire informatique un petit délassement en lui proposant une partie contre lui-même.
On pouvait s'attendre à mieux au niveau du graphisme, d'autant que l'Amiga recèle de nombreuses possibilités. Mais ça n'est rien face aux multiples possibilités qu'offre le logiciel. Après tout, ce que l'on recherche dans ce genre de jeux c'est avant tout la puissance, et dans le cas présent elle s'avère d'un bon niveau. A signaler aussi une intéressante bibliothèque d'ouverture.
**(Disquette SPA pour Amiga).**

**R.C.**

à ce qu'il aurait toujours dû être avant qu'un abruti de Dieu ne s'amuse et ne lui donne cette foutue conscience de lui-même qui ne fait que nous emmerder depuis des siècles d'exploitation... excusez-moi... je m'égare... Bref, les graphismes sont assez sobres mais efficaces, votre parcours est jonché d'une multitude d'objets à récupérer pour avancer dans l'aventure. Les amateurs des jeux de labyrinthes améliorés adoreront.
De Slaygon, il y a ma foi assez peu de choses à dire si ce n'est que ce jeu laisse une étrange impression de déjà-vu qui rappellera aux anciens quelques programmes eux aussi écrits dans des langages évolués sur des machines qui feraient aujourd'hui figure de lamentables limaces.
Précisons tout de même que si le résultat de ce logiciel entièrement écrit en GFA est somme toute commercialisable, on aurait tout de même préféré la même chose en assembleur... Quitte à faire des logiciels utilisant les grosses ficelles des grands classiques de l'époque pré-amstradienne, pourquoi ne pas en profiter pour utiliser toutes les possibilités de la machine sur laquelle on programme, tant au niveau de la rapidité que du graphisme ou du son ? Espérons que les prochaines réalisations d'arcade de Microdeal ne seront pas écrites en Basic.
**(Disquette Microdeal pour Atari ST).**

**L.B.**

# SLAP FLIGHT

## Tuez-les tous !

Vous êtes aux commandes de l'avion Slapfighter et il vous faut détruire des hordes de créatures étrangères malfaisantes qui vous affrontent en vagues successives sur l'hostile planète Orac. Pour vous aider à relever ce défi, collectez les icônes et augmentez ainsi votre vitesse et votre puissance de tir.
Tout ça, c'est le le scénario. En fait, les choses sont bien plus simple que ça : Slap Fight n'est qu'un énième jeu de tir, style Xevious ou Xenon. Vous pilotez un vaisseau spatial et vous devez flinguer toutes les bestioles qui peuvent passer à proximité. Eh, oui, c'est comme ça. De temps en temps, le cadavre d'un ennemi révèle une petite étoile. A ce moment-là, une icône s'allume en bas de l'écran, représentant un laser ou un bouclier... Appuyez sur la barre d'espace et votre vaisseau intègre l'extension sélectionnée. Si vous n'en voulez pas, attendez la suivante...

Les graphismes sont bien foutus et donnent une impression de relief magnifique. Malheureusement, le jeu souffre d'une certaine lenteur, due certainnement d'ailleurs à un superbe scrolling plein écran. Votre vaisseau n'est pas très facile à diriger et la cadence de tir pas très élevé. Ultra-difficile, Slap Fight passionnera les amateurs de difficulté lassés des jeux qu'ils finissent trop vite : ici, pas de danger.
**(Disquette US Gold pour ST).**

**O.F.**

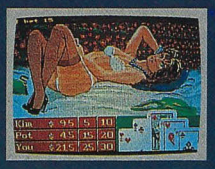
PLA

# YHOUSE
# strippoker

**Show devant !**
**Trop tard pour reculer, bien fait pour vous, fallait pas commencer...**
**Kim et Judy vous ont poussé à sortir votre argent, battre les cartes et... surtout garder votre sang-froid lorsqu'elles enlèvent leurs vêtements !**
**A vous la main.**

ATARI ST _____

AMIGA _____



MSX 2 _____

IBM + COMPATIBLES (CGA) _____

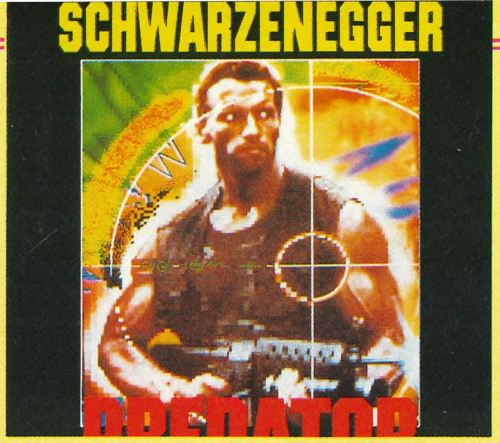
Distribué en exclusivité par UBI SOFT
1, voie Félix Éboué - 94021 Créteil Cedex
Tél.: 43.77.74.01

EUROSOFT

P.O. BOX 287 LEIDEN *HOLLAND* FAX NR. (31)71 - 415277

# PREDATOR

## Schwarzie dans la jungle




Avec le retour des beaux jours, le moment est venu de reprendre les haltères pour body-builder vos corps jeunes, souples et bronzés (que ne faut-il pas faire pour flatter le lecteur et gagner quelques abonnés...). Du même coup, cela vous permettra d'aborder gaillardement ce jeu, où vous allez jouer le rôle du beau Schwarzenegger dans le film du même nom : Predator.

Vous voici dans la jungle sud-américaine infestée de guérilleros qui ont juré d'avoir votre peau. Votre mission : secourir trois amis du président ainsi que les survivants d'un hélicoptère qui s'est écrasé. Mais cette opération devient vite étrange : vous découvrez rapidement les autres membres de votre équipe atrocement massacrés, ainsi que des bérets verts pendus à des arbres et écorchés vifs ! Ça commence donc très fort, dans le genre abattoirs de la Villette à la mode Rambo ou Arnold à la sauce Sylvestre.

La valeur n'attend pas le nombre des années et le Q.I. de Schwarzie est au moins égal au poids de ses biceps puisqu' il en déduit rapidos que ses braves compagnons n'ont pas été occis par un être normalement constitué mais plutôt par un bizarros de première, un allumé first classe, un réformé du premier jour, pire même puisqu'il s'agit d'un extra-terrestre, mais pas gentil du tout, beaucoup plus Alien que E.T., rappelant "The Thing" et "Terreur Extra-Terrestre" (ah, Jack Palance dans ce film, un must !), bref un animal infréquentable.

Malheureusement, la suite du jeu est beaucoup moins excitante et tombe même rapidement dans la monotonie. Il faut combattre les guérilleros (mitraillettes, grenades) et tirer sur les vautours qui essaient de dévorer les pendus. De temps en temps, on entend un bruissement dans les buissons, l'écran devient bleuâtre et votre silhouette semble incandescente : c'est comme ça que vous voit le monstre avec sa vision infra-rouge ! Il est donc tout proche, c'est excitant comme tout, on va enfin voir cette horreur indicible ! Patatrac, grosse déception, tout ce que vous verrez du monstre sera symbolisé par un petit triangle qui, s'il vous attrape, vous fera perdre une vie.

Vous disposez de trois vies et chacune vous permet d'être touché six fois par les autres ennemis. Ça parait suffisant, à lire comme ça tranquillement, mais, dans la pratique, c'est plus que juste car les guérilleros sont armés jusqu'aux dents !

Le premier niveau se situe dans la

# PORTS OF CALL

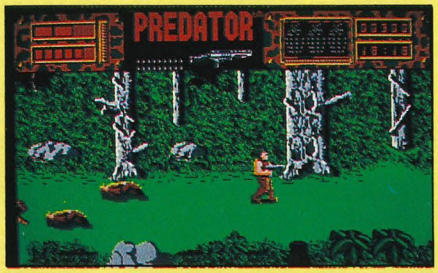
## Devenez Onassis !

Enfin du nouveau dans les jeux vidéo. On commençait à se lasser un peu des dernières "nouveautés" toujours pareilles... Ce jeu conçu pour l'Amiga (en plein boom en France actuellement) va ravir tous les passionnés de stratégie et de graphisme.

Avez-vous rêvé un jour d'être riche ? Bien sûr, mais comment faire ? Jetez

jungle et dans les campements des guérilleros. Les paysages changent au second niveau : ponts suspendus étroits, tronçons d'arbres brûlés, sentiers en labyrinthes. Dans les deux premiers niveaux, vous verrez de temps à autre le corps d'un camarade tombé au combat ; vous n'aurez pas le temps de vous apitoyer, prenez son arme rapidement et gare au monstre qui rôde toujours près des morts ! Au niveau trois, si vous y arrivez, vous verrez enfin la bête et la combattrez à mains nues, gare aux baffes !
Ceux qui ont vu le film seront déçus par le logiciel. On espérait mieux. Ce n'est pas nul, mais Arnold méritait mieux !
**(Disquette Activision pour CPC et ST).**

**D.H./J.-M.B.**




# ROCKFORD

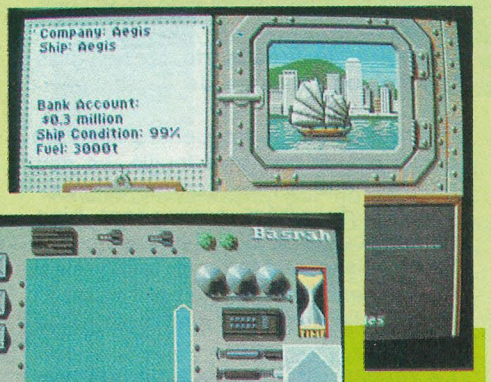
## Un fromage mal fait

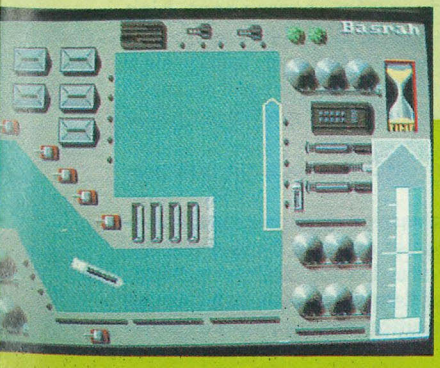
Aïe, aïe, aïe. Qu'est-ce qui s'est passé, chez Melbourne House ? Après Xenon et Roadwars, tous deux excellents, voilà Rockford. C'est un remake de Boulder Dash, que tous les anciens de la micro connaissent par cœur, et c'est une catastrophe... Ok, c'est en 16 couleurs, mais ce n'est même pas beau. C'est surtout ringard à souhait : animation saccadée, jeu sans aucun intérêt. Quelle déprime ! Seule la notice, très marrante mais en anglais, est intéressante... On se croirait dix ans en arrière, au temps des balbutiements des Oric et autres ZX. Bref, passez votre chemin, y'a rien à voir...
**(Disquette Melbourne House pour ST)**

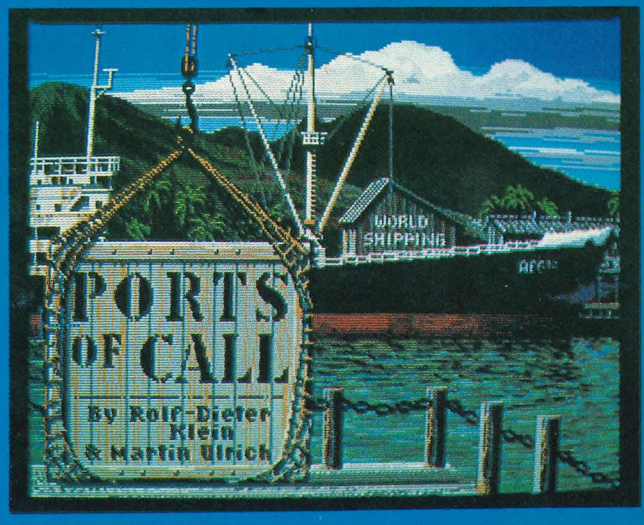
**O.F.**

vos billets de Loto et de Tac O Tac, grâce à Ports Of Call, vous allez prendre la plus grande leçon de votre vie. Maintenant laissez-vous aller et écoutez-moi, car je suis devenu complètement dingue de ce jeu. Et ça fait du bien, je commençais à m'ennuyer sérieux (voir plus haut).
Le jeu commence par une superbe page-écran, ambiance portuaire avec même des cris de mouettes. Une somme de 5 millions de dollars vous est généreusement offerte. Ça n'est pas censé vous servir pour acheter des fringues (ou un ST, en traître), mais plutôt à acheter des bateaux. A vous de choisir entre l'épave qui tient à peine la mer et le super cargo de luxe. Je conseille des bateaux moyens et pas trop chers. Choisissez aussi le port d'attache. Celui-ci a une très grande importance, car certains ports paient plus que d'autres, mais c'est en prenant de l'expérience que vous découvrirez les ports et les trajets les plus rentables pour votre société. Et oui, mine de rien, c'est vous, le directeur. Incroyable, non ?
De nombreuses péripéties vous attendent : tempêtes à franchir ou contourner, invasions de rats qui vous font mettre en quarantaine, pirates qui vous dépouillent de vos biens, grève des dockers, et bien d'autres surprises encore. Rassurez-vous, on peut sauvegarder sa partie...
Bien que cela semble évident sur Amiga, je vous signale quand même que les décors sont superbes et les séquences animées très réalistes. Voilà ! J'espère vous voir bientôt à N.Y.C. : c'est mon port d'attache et je crois n'avoir pas mal choisi. Le jeu est entièrement gêré par icones et donc abordable par tous. Et rendez-vous le mois prochain dans Micro News pour des astuces...
**(Disquette Aegis pour Amiga).**

**S.W.**

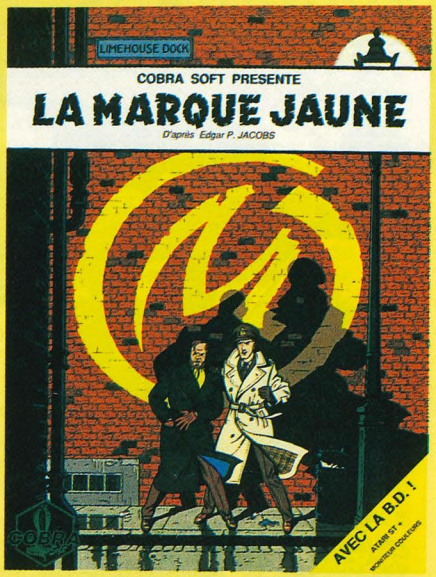


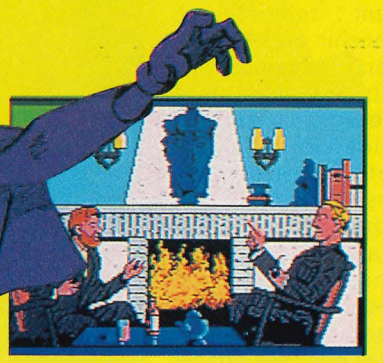
# LA MARQUE JAUNE

## Blake et Mortimer sur Amstrad !




Oui : la série des adaptations BD-micro continue. Voici maintenant Blake et Mortimer (est-il besoin de vous les présenter) sur vos écrans électroniques. Mais cette adaptation diffère de ses consœurs : les programmeurs n'ont pas entrepris de recréer un jeu d'aventure qui suivrait pas à pas le déroulement de la BD. Vous ne chercherez donc pas le coupable, puisque d'ailleurs vous le connaîtrez déjà, après la lecture de la BD incluse dans le package (un tirage spécial)...

Vous vous trouvez au Club londonien où Blake et Mortimer, l'aventure de la Marque Jaune finie, se racontent toutes ses péripéties. Vous dirigez le dialogue. En fait, vous allez choisir quel épisode revivre : le traquenard dans les docks, la chasse à l'homme dans Green Park, la poursuite dans les égoûts, le laboratoire diabolique, ou la libération finale des prisonniers... Chaque épisode est un jeu indépendant, auquel vous pouvez aller directement, sans avoir triomphé des épreuves précédentes. Mais ces jeux sont étranges : vous déplacez Blake ou Mortimer dans des labyrinthes, en leur faisant sauter des objets qui traînent, sinon ils butent et perdent du temps. Que le labyrinthe soit les égoûts, les bosquets de Green Park, ou les couloirs du laboratoire, le jeu reste en fait le même : seul le décor change !



C'est très décevant, assez répétitif, et vous devrez compter davantage sur le hasard que sur vos déductions, un comble pour une adaptation de BD policière !

En outre, la fenêtre de jeu est très réduite, un huitième de l'écran environ...

Heureusement, le traquenard dans les docks est un peu plus fouillé, un peu plus tactique. Et les écrans, soigneusement dessinés, reprennent bien l'ambiance de la BD. Heureusement ! Sinon Blake et Mortimer rejoignaient directement Bob Morane (et d'autres...) dans l'enfer des héros martyrisés par la micro...

La version CPC possède un bon graphisme.

Quant à la version ST, on croirait presque se trouver en face de la vraie BD, c'est tout dire. Un logiciel surtout intéressant par l'ambiance qui s'en dégage et pour les amoureux de Blake et Mortimer.

**(Disquette Cobra Soft pour CPC et ST).**

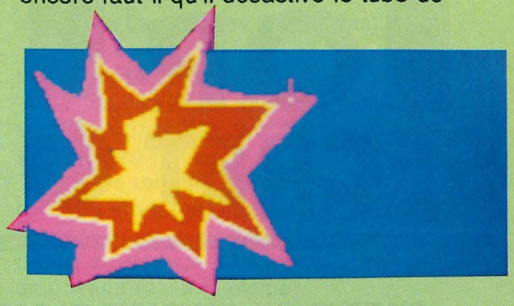
**J.M.M.**

# CAPTAIN AMERICA

## Reagan transformé en esclave !

Ca chauffe : nous sommes le 4 juillet, fête nationale américaine. Tout le monde se prépare pour les réjouissances, même le président. Hélas, la journée commence mal : un certain Docteur Mégalomann vient frapper à la porte de la Maison Blanche. Il ne mendie pas; il demande seulement au président de lui abandonner le pouvoir suprême, ou il lâche sur les USA une bombe-à-virus qui liquidera la population en 24 heures...

Damned ! Un seul homme peut rétablir cette situation désespérée ! Captain America bien sûr (du Marvel Comics Group), vêtu de son habituel drapeau. Il part donc tout seul à l'assaut du Tube de la Mort, qui doit propulser l'abominable missile. Et ludiquement, ça donne quoi ? Un curieux mélange de jeu d'action et de jeu d'aventure, qui rappelle un peu les adaptations sur micro des Aventuriers de l'Arche Perdue. Les écrans sont beaux, variés, montrent des appareils futuristes au design extraordinaire. Captain America, comme les autres personnages mobiles, sont précis et très reconnaissables. Bref, de la belle ouvrage. Captain America a son bouclier, des bombes, et des grenades. Il ne doit pas se contenter d'écrabouiller du méchant, encore faut-il qu'il désactive le tube de



la mort : c'est le côté jeu d'aventure du programme, car il s'agit de ramasser des outils, des codes, d'interroger les ordinateurs qui se présentent, etc. Les amateurs des super-héros du Marvel Comics Group se régaleront !

**(Cassette/disquette GO! pour Amstrad CPC).**

**J.M.M.**

# ROLLING THUNDER

## Une histoire de porte à porte

Une organisation criminelle a décidé de s'emparer de l'univers. Bonne idée. Pour nos lecteurs qui seraient interessés par ce projet, je précise qu'il faut disposer d'une bonne quantité d'hommes-de-main à la fois violents, abrutis, et prêts à mourir comme des moustiques ; il vous faut aussi un bon complexe souterrain, dans le genre tarabiscoté, avec passerelles, couloirs sans fin, ascenseurs, etc, etc.

Là-dedans, vous verrez nécessairement débarquer un jour une belle espionne.

Capturée, enfermée. Ce qui fera bien sûr venir à son secours le héros de service, superbe, invincible.

Dans Rolling Thunder, il s'appelle "Albatross". Un nom mal choisi puisque, malgré ses "ailes de géant", il n'a aucun mal à voler si vous poussez la manette vers le haut. Il peut aussi tirer avec un pistolet ou un fusil automatique : bref, il a tous les attributs du Rambo de supermarché, qui tire et qui saute.

Le reste rappelle irrésistiblement Impossible Mission (du même éditeur, tiens, tiens...) : un enfer souterrain à explorer, presque le même. Une trouvaille : des portes en enfilade bordent les couloirs. Il est utile de les ouvrir et de s'y abriter de temps en temps, quand les gardes sont trop nombreux. Certaines portes sont même surmontées d'un symbole : en les ouvrant, l'Albatross y trouvera des munitions pour son fusil automatique ou son pistolet.

Le principe de jeu n'est vraiment pas neuf, mais le programme est de qualité,

sans faille, graphiquement et techniquement joli.

Une valeur sûre, surtout sur CPC. Les versions Amiga et ST, plus sophistiquées graphiquement sont un peu fouillies.

**(Cassette/disquette Us Gold pour Amstrad CPC, Atari ST et Amiga).**

**J.M.M.**

# TOP SECRET

Salut à tous les fans de l'aventure et aux accrocs du joystick. Tous les mois, le petit père Zythoun (C'est moi, enchanté) vous refilera des tuyaux pour vos jeux préférés. Ça ira, suivant mon inspiration, des jeux d'aventure aux jeux d'arcade. Mon inspiration changeant souvent, généralement toutes les trois secondes et demi, la rubrique risque d'être... heu variée. Et comme dit le proverbe, "Souvent Zythoun varie, bien fol qui s'y fie". Bref. Moi, je suis payé pour jouer. Je sais, c'est un beau métier. Mais c'est pas pour ça que je possède les solutions de TOUS les jeux du monde. Alors, je compte sur vous pour m'envoyer des solutions. Et comme "bien mal acquis ne profite pas souvent mais ça arrive quand même des fois", toutes les solutions publiées dans le canard seront récompensées par un des tout derniers softs sortis pour votre bécane, quelle qu'elle soit (mais n'abusez quand même pas. Le ZX 81 est hors-jeu). Ce soft sera l'un de ceux testés dans le dernier numéro de Micro News : bon plan pour avoir les nouveautés à l'œil et avant tout le monde... Alors, n'oubliez surtout pas de me préciser quelle est votre bécane !
J'attends les tonnes de courrier.
**Olivier Zythoun**

## L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

Je ne vais pas vous donner la solution complète de cet extraordinaire jeu, ce qui vous enlèverait tout le plaisir de l'exploration. Je ne ferais donc qu'une seule remarque, mais elle est capitale : vous devez retrouver et détruire cinq de vos clônes et, comme vous l'apprend le jeu, il y a en tout et pour tout cinq races différentes dans la galaxie. Simple coïncidence..? Terminé, je ne dis plus un mot, j'en ai déjà trop dit ! Je n'ajouterais qu'une dernière chose : l'Arche sort bientôt sur CPC !

## LEISURE SUIT LARRY

Retour sur ce jeu génial (mais interdit aux mineurs), sûrement le plus réussi de la série aventure-animée de Sierra On Line. Il y a deux mois, on vous avait donné les réponses aux principales questions du quiz de départ. A la première question, appuyez sur ALT-X, et le quiz est squizzé. En clair, vous êtes peinards. Attention ça ne marche que sur ST.
Passons maintenant au jeu en lui-même. Personnellement, j'en suis à 100 points sur 220. Je vous résume ce qu'il faut faire pour en arriver là.
Dans le bar, commandez un whisky et donnez-le au poivrot, qui vous refile une télécommande. Allez aux toilettes et examinez les murs, ça vous révèle un mot de passe. Ensuite, allez au magasin (Store) avec un taxi. Achetez des préservatifs, un spray et une bouteille de pinard. Retournez au bar et frappez à la porte qui se trouve à droite. Donnez le mot de passe. Un gros balaise vous barre l'escalier. Allumez la télé avec la télécom et changez de chaine jusqu'à ce que vous tombiez sur un porno. A ce moment-là, vous pouvez monter. Une sublime créature vous attend. Déshabillez-vous et bondissez dans le lit, mais n'oubliez surtout pas de mettre un préservatif avant... Bref. En passant, prenez la boite de bonbons. Dans un cendrier du casino, vous trouvez une carte. Au huitième, il y a une autre beauté, mais pour le moment, elle me résiste encore. Allez maintenant au disco, à droite du magasin. Montrez la carte et allez vous asseoir en face de la troisième déesse de beauté qu'abrite ce jeu. Offrez lui la rose et les bonbons et surtout, faites-là danser, elle adore ça ! Restez gentleman, si vous la pelotez (TOUCH BREAST, TOUCH PUSSY), elle vous fout des baffes. Après ça, elle semble sur le point de craquer. Mais j'arrive pas à trouver ce qu'elle veut en plus. A vous de jouer pour me dépanner...

## XENON

Un petit tuyau sur cet extraordinaire jeu d'arcade signé Melbourne House : l'appui sur la touche F4 vous fait changer de niveau et la touche F5 vous rend invincible (ne marche pas sur Amiga). Ouf ! Il faut dire que sinon, je ne vois pas comment on peut avancer tellement le jeu est dur.

## GRYZOR

Juste un petit détour vers ce sublime jeu d'arcade sur CPC : laissez tomber tous les bonus, le seul truc intéressant pour finir le jeu, c'est le laser. Attention, il n'y en a qu'un dans tout le jeu. Prenez aussi l'invulnérabilité (un sur les plateformes et un autre dans la base spatiale. A ce moment-là, ne tirez plus mais foncez au maximum). Arghhh. Continue sans moi, Joe, je suis blessé...

## ELITE...

...Est le plus beau jeu du monde. Zythoun a parlé. Pour devenir invisible, il faut descendre un pirate lui-même déjà invisible. A ce moment-là, récupérez un container qui traîne dans l'espace. L'invisibilité s'obtient par la touche Y. Faites gaffe quand même, ça bouffe un max d'énergie... Cette joyeuseté n'est pas mentionnée dans le manuel du jeu. Au fait, si vous avez trouvé d'autres trucs sur Elite, faites-moi signe... Elite existe sur CPC, C64, PC et MSX. Et, ô miracle, il arrive ces jours-ci sur ST, parait-il en surfaces pleines...

## L'OISEAU DE FEU

Voici, comme promis aux fans du MSX en page 54 du numéro 9, les mots de passe pour l'invisibilité : ILOVEHINOTORI, et pour les vies infinies : NANDANANDANANDA. Le premier mot de passe signifie "J'aime l'oiseau de feu", ah c'est beau l'amour !

## MSX

Et le MSX, alors, demande le lecteur passionné, il est où, le MSX ? OK, pas de panique, les mecs, j'vais quand même vous donner quelques trucs sur MSX. Allez, on y va. Bon, par quoi on commence ? Un passage secret dans **Nemesis 2** ? Vos désirs sont des ordres : dans le tableau n°6, il faut prendre le "R.Drill" puis descendre au niveau inférieur tout de suite. Et ça marche...
Dans **The Maze Of Galious**, le code suivant permet d'avoir tous les objets et les armes :
0G2Q 47NQ UGRF 423H
ULWJ L90P WLWJ A9BX
2YTI CYLI CLA4 C

## FANTASM SOLDIER

Voici les mots de passe qui vous permettront de passer les étapes délicates de ce bon jeu MSX :
A: 2331142341 vers le tableau 2 / B: 3230031740 vers le tableau 3
C: 0795586315 vers le tableau 4 / D: 0927908227 vers le tableau 5

## DEFENDER OF THE CROWN

Oyez, fiers aventuriers et ladies en perdition... Dans le jeu, vous êtes un saxon. Attaquez les normands en priorité et demandez des droits de passage aux autres. N'hésitez pas à aller à la rescousse des princesses, le jeu en vaut la chandelle. Dans les duels à l'épée, appuyez en permanence sur le bouton de parade (bouton droit de la souris sur ST). Donnez un coup quand le bras de votre adversaire est replié et hop, revenez en garde. Si vous suivez bien toutes ces directives, vous arriverez sans trop de peine à la scène du couronnement, superbe d'ailleurs. Tout ça est valable sur ST et PC, le jeu étant vraiment très facile (trop !) sur Amiga. A part ça, il parait que les gens d'Ubi Soft bossent comme des malades sur une version CPC. Wait and see...

## NEMESIS 2

Toujours sur MSX, pour conserver toutes ses armes, après une destruction du vaisseau, il vous suffit de mettre la cartouche THE MAZE OF GALIOUS dans le port cartouche n°2 et NEMESIS 2 dans le N°1...
Dans **NEMESIS 1** vous avez la possibilité de choisir l'arme de votre choix en milieu de jeu. Pour cela il vous faut appuyer sur la touche F1 puis taper l'option (ex:laser,option) en mode QWERTY ! Attention, ça ne marche qu'une seule fois par partie.

## UN DERNIER POUR LA ROUTE

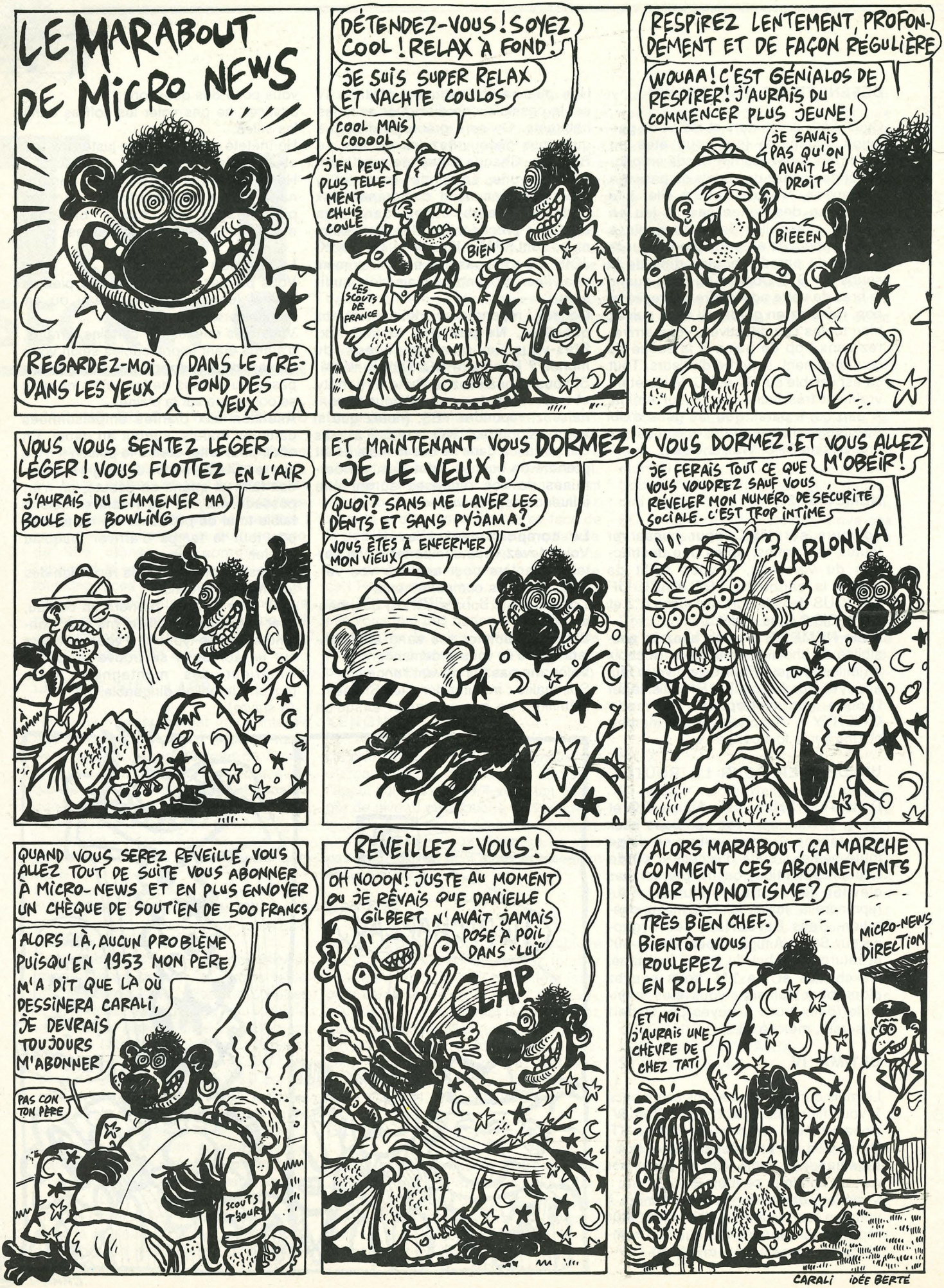
Dans **Test Drive**, (ST, Amiga, PC et C64), si vous appuyez sur Caps Lock et la touche A, votre voiture se dirige toute seule, il suffit d'accélerer ou de ralentir. Attention, ça ne permet pas d'éviter les autres voitures. Pour reprendre la "main", faites la même opération. Dans **Barbarian**, de Psygnosis,sur St ou Amiga, tapez "04-08-59" et return au début du jeu (Il faut taper les chiffres et les "-"). Vous pouvez alors jouer peinard : vous êtes invincible (deux trucs envoyés par Robert Fuserath, merci à lui...)

## ULTIMA IV

Le mois dernier, nous avons commencé à vous filer des tuyaux sur **Ultima IV**. Apparemment, les possesseurs de ST, PC et C64 ont été passionnés et ils en redemandent. Alors OK, le client est roi : on continue ce mois-ci.
Vous leur demanderez de se joindre à vous en leur disant : JOIN. Voyez leur réponse (le personnage que l'on remplace refusera de vous rejoindre).
Une des caractéristiques d'Ultima IV est la possibilité de dialoguer avec les habitants. Ce sera grâce au dialogue que vous découvrirez les secrets de Brittania. Chaque personne peut comprendre une série de mots et y répondre. Ensuite il comprend deux mots qu'il aura utilisé dans ses réponses précédentes. Ces mots communs sont NAME-JOB-HEALTH-LOOK-JOIN. Ce n'est pas très élaboré comme analyseur de syntaxe mais c'est suffisant.
Conseil : répondre soigneusement aux questions. Ne pas être vantard. Ex: Etes-vous le plus courageux du monde ? Répondre NO. Dire la vérité. Si vous connaissez le Rune d'Humility et qu'on vous demande si vous le connaissez, répondre YES, (notez que si vous répondez NO cela n'a pas d'importance dans ce cas là mais il faut prendre de bonnes habitudes, car certaines de vos réponses auront une influence sur vos vertues.

**Le comportement à avoir.**
Vous devez vous comporter d'une certaine manière pour acquérir vos vertues. Voici les comportements :
Compassion : donner (GIVE) aux mendiants.
Sacrifice : donner son sang aux Healers quand ils vous le demandent.
Valor : ne pas fuir devant l'ennemi.
Spiritualité : méditer dans les Shrines.
Humilité : ne pas se vanter lorsqu'on vous pose des questions.
Justice : ne pas voler les coffres dans les villes.
Honnêteté : payer à leur juste prix les objets ou les Herbes.
Honor : ne pas attaquer les personnages non-démoniaques (ce sont les personnages de couleur blanche, même les Orcs ou les Squelettes).

**Le monde : Brittania.**
Vous pouvez vous déplacer à pied, à cheval (conseillé), en bateau ou en mongolfière (eh oui !).
Vous êtes ralentis sur certains terrains, d'autres étant impraticables selon votre moyen de transport. (La mongolfière passe au-dessus de tout mais ne peut se poser que sur la plaine).
Attention aux plantes empoisonnées dans les marais, surtout au début. En effet, pour lutter contre le poison il n'y a que les CURE, sortes de magie que l'on doit faire et quand on débute, on n'en possède pas, ou les Healers, mais le faible total de points de vie ne permet pas tout le temps d'arriver jusqu'au Healer.
N'abusez donc pas de la répétition des touches de direction.
Pour aller à Cove, prendre un bateau, aller dans le tourbillon (ne pas confondre avec le typhon), il vous amènera sur le lac. Cove se trouve au sud à l'intérieur des montagnes. Autre moyen : le ballon dirigeable.
*(A suivre)*




CARALI IDÉE BERTÉ

# ÉCONOMISEZ 50 F EN VOUS ABONNANT !

# Micro NEWS

## ABONNEMENT

**1 AN** — **169 F.**
(10 numéros + 1 numéro double spécial été)

**6 mois** — **99 F.**
(6 numéros)

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

☐ **6 numéros** et joins un chèque de **99 francs**

☐ **11 numéros** et joins un chèque de **169 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 179 francs
11 numéros 315 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

# PAS D'ACCORD ?

**Oyez-oyez, braves gens de France et de Navarre, de Suisse, de Belgique et du Canada ! Voici, en ce jour de l'an de grâce mil neuf cent quatre-vingt huit, cinquième mois de l'année de notre seigneur, la complainte du faiseur de disquettes, lequel estoit fort contrit par les vilains pirates qui lui voloit moult logiciels par les moyens de duplications et autres sorcelleries.**
**Le Grand Inquisiteur n'estant plus dans les parages et les bûchers de sa douce majesté s'étant éteints depuis moult années, les vilains sorciers-pirates ne peuvent plus estre brûlés en place de Grève, hélas, trois fois hélas !**
**C'est alors que, se rencontrant dans les pages de ce grimoire, les princes faiseurs de disquettes et les sorciers-pirates décidèrent de s'unir et de se croiser pour partir en guerre sainte contre les infidèles, ceux qui ne connaissoient point encore la geste courtoise du pixel et l'art guerrier de l'octet.**
**Oyez-oyez, gentes dames et gentils damoiseaux, la toute bonne et véritable histoire de cette quête qui fut connue en son temps sous le nom de...**

# LA CROISADE DU LOGICIEL

C'est en faisant notre enquête sur le piratage que le miracle eut lieu. Notre reporter était en train d'interviewer François Robineau, le PDG de FIL, la plus grosse société française de distribution de logiciels (près de la moitié du marché grand public), et également éditeur. Questionné sur le piratage, François Robineau pris sa respiration, sembla saisi par l'inspiration et.... (attention, le moment est historique) déclara : "S'il y a autant de piratage, c'est certainement parce que les jeux sont trop chers. Faire payer 200 à 300 F pour un seul jeu à un enfant, c'est beaucoup d'argent. **Même pour moi, François Robineau, 250 F c'est beaucoup d'argent** et pourtant je ne suis pas particulièrement pingre... En tant qu'éditeur, notre but à court terme est de baisser les prix des jeux mais cela ne peut être obtenu qu'en exportant davantage, ce qui permet d'augmenter les quantités et donc de baisser la marge bénéficiaire."
La fenêtre était ouverte, les nuages roulaient dans le lointain comme dans un tableau de Titien, et nous crûmes entendre sonner les trompettes des anges : un des principaux éditeurs-distributeurs français (et non des moindres) venait de reconnaître le prix excessif des logiciels de jeux.
FIL a fait, en 1986, un chiffre d'affaires de 134 millions de francs. Si 250 F représentent "beaucoup d'argent" pour son PDG, qu'en est-il pour un lycéen de 14 ans, pour qui cette somme représente souvent son argent de poche du mois ? Même en admettant que l'intégralité de cet argent soit consacrée à l'achat de logiciels, le lycéen ne pourra, la plupart du temps, se payer qu'un seul jeu par mois. Et il est très possible que ce logiciel le déçoive et qu'il s'en lasse rapidement. Reste alors la débrouille, les échanges, les jeux des copains...ou les jeux en copies. La tentation est forte, avouons-le.
Remercions François Robineau pour sa franchise et sa compréhension. Il faut reconnaître également que la quasi-totalité des éditeurs que nous avons rencontrés lors de notre enquête partagent ce point de vue et ont l'intention, à plus où moins brève échéance, de baisser leur prix grâce, entre autre, à l'exportation.
Mais il nous semble utile de bien insister sur ce point des 250 F, qui est effectivement le prix moyen actuel d'un jeu ST/Amiga. Cette somme est élevée pour un lycéen et un étudiant mais elle est même beaucoup trop élevée lorsqu'on la compare au prix de la vie en général. Pour ce prix-là, en effet, on peut acheter aujourd'hui : 2 ou 3 disques compacts, 1 ou 2 films vidéo, 5 ou 6 bandes dessinées, 6 ou 8 livres de poche, 13 numéros de Micro News (et même 16 en vous abonnant, le bon est en page 67...), un moment plus qu'agréable avec Melle Olga, une voyance avec Mme Irma, une petite centaine de préservatifs, 60 kilos de pommes de terre, 7 places de cinéma, 6 repas dans un fast-food, 5 barils de lessive qui lave plus blanc que votre ST et sans bouillir, 125 g. de caviar, 1000 Carambars, 10 tours de train-fantôme à la Foire du Trône, une dédicace de Carali,etc. Vraiment, comme le dit Robineau : 250 F, c'est beaucoup d'argent !

### Messieurs les éditeurs, tirez les premiers !

Alors messieurs les éditeurs, faites un effort, baissez les prix de vos œuvres, elles ne s'en vendront que mieux. Suivez l'exemple donné par Eaglesoft qui passe d'un extrême à l'autre en proposant 30 jeux pour 200 F (test en page 92) !
Et vous messieurs les pirates, si vous vous calmiez un peu. Vous arriveriez à survivre, c'est sûr, même si vous consommiez moins de 10 jeux par jour, car certains d'entre vous ont une véritable boulimie de nouveautés. Quelle frénésie, il vous en faut toujours plus pour vous rassasier, vous les vampires de la disquette ! Et si vous preniez la décision de ne plus vous attaquer aux jeux qui sont vendus à des prix budget ? De ne plus faire circuler les jeux des éditeurs qui ont la classe de réduire leurs prix ?
Une chose est certaine : les éditeurs ont la possibilité de baisser leur prix (et ils en ont l'intention) afin de vérifier sur le terrain si, à qualité égale, un jeu moins cher se vend réellement plus qu'un jeu trop cher. Le lycéen qui dispose de 300 F par mois n'a pas, lui, la possibilité d'acheter tous les softs qu'il désire, simplement pour jouer le jeu de certains éditeurs qui disent que les jeux sont chers à cause du piratage. C'est peut-être vrai en partie, mais les jeunes utilisateurs ne peuvent pas dépenser plus qu'ils n'ont. C'est donc aux éditeurs à tirer les premiers !

### L'ouverture de la chasse

Et vous les pirates, n'oubliez pas que vous tombez sous le coup de la loi, que vous vendiez les copies ou que vous les échangiez (la pénalité est simplement plus lourde lorsqu'il y a vente). Si les éditeurs se mettent à jouer le jeu en baissant leurs prix et leurs marges, il se peut aussi que, parallèlement, la chasse aux pirates s'intensifie car les éditeurs vont prendre des risques en baissant leurs prix.

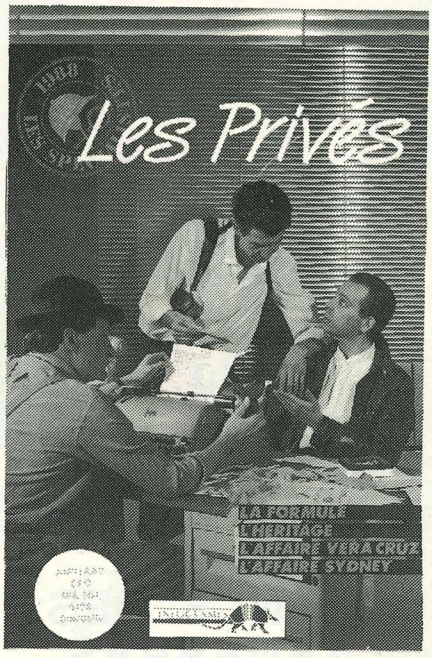
Vous ne pourrez même plus dire que vous n'étiez pas au courant, ça fait trois numéros où nous ne parlons que de ça...

### LE LABEL "YES !" DE MICRO NEWS

A partir du prochain numéro, Micro News publiera tous les mois les noms des principaux pirates... euh non c'est pas ça, on recommence... les noms des éditeurs méritants qui ont sorti des jeux (ou des compilations) à des prix super sympas (nous demandons donc aux attachées de presse de nous signaler ces logiciels car, la plupart du temps, nous recevons les softs sans indication de prix).
Le label "YES !" aura plusieurs fonctions.
Il constituera d'abord pour les éditeurs une publicité gratuite, puisque les jeux cités seront mis en valeur. Le label devrait donc aider ces jeux à se vendre davantage, inciter les éditeurs à baisser leurs prix et aider nos lecteurs à faire des économies en sélectionnant pour eux les "bonnes affaires".
(Nous ne sélectionnerons, bien évidemment, que les logiciels de qualité car il n'est pas question d'acheter n'importe quoi sous prétexte que ce n'est pas cher. Il vaut mieux parfois payer un peu plus cher un super-jeu, qui donnera de longues heures de plaisir, plutôt qu'un nanar qui est toujours trop cher puisque, de toute façon, il ne faut pas l'acheter du tout).
Ce tableau, enfin, pourrait servir, nous l'espérons, à signaler aux pirates les jeux "intouchables" : ces jeux qui ont des prix si bas que les pirater et les faire circuler en copies, c'est tout simplement dégueulasse ! Espérons que, comme les éditeurs, les pirates accepteront de "jouer le jeu", eux qui aiment tant jouer !
A long terme donc, le label "YES !" devrait participer, à sa manière, à faire du piratage une pratique obsolète.

### LES LABELS "YES !" DU MOIS

Ce mois-ci, le grand vainqueur du label "YES !" est incontestablement le pack **30 MSX HITS**, d'**Eaglesoft**, qui propose 30 jeux pour 200 F, soit moins de 7 F le jeu, du jamais-vu ! Et en plus, il n'y a que 5 nanars dans le lot, avec par contre 14 excellents jeux dont Sorcery, Spy vs Spy, Beach Head, Boulder Dash 1 et 2, Break In, Chopper, etc. Il n'y a pas beaucoup de nouveautés, mais il ne faut quand même pas trop en demander !
**Infogrames** se met aussi aux compilations en sortant **les Privés** sur CPC *(La Formule, l'Héritage, l'affaire Vera Cruz, l'affaire Sydney)* : 140 F K7, 190 F disk, **les Athlètes** sur Thomson *(Karaté, Runway 2, Football, les Dieux du Stade 1 et 2)* : 140 F K7, 190 F disk, **les Guerriers** sur ST *(Prohibition, T.N.T., Altaïr)* : 250 F.
Ces compilations ne sont pas vendues à des prix hyper canon mais, pour Infogrames, c'est déjà un grand effort puisque c'est à peu près le prix auquel ces jeux étaient vendus individuellement.




Alors, laissons leur le temps de venir aux prix "YES !" progessivement (pas trop quand même).
**US Gold** sort également une compilation sur CPC à un prix très sympa (190 F en disk) : **I.K.+, Barbarian, Super Sprint, Renegade, Rampage.** Que des hits récents, ça devrait cartonner un max !

Tous ces jeux reçoivent notre label "YES !".
Nous avons sans doute oublié d'autres éditeurs car cette rubrique est toute récente. Ce sera pour la prochaine fois !

**Jean-Michel Berté**


LA CLÉ DE SOL
2, rue de l'Etape - 51100 REIMS
26.88.42.90 +
Spécialiste Amiga 500
Ordinateurs NMS 8245, NMS 8220, NMS 8280.
Imprimantes NMS 1421, NMS 1431.
EXPÉDITIONS DANS TOUTE LA FRANCE
Clavier musical, music module, souris, bureau spécial MSX2.

# MYSTÈRE, HORREUR ET SCIENCE-FICTION :

## cocktail détonnant pour ciné en folie

**Le film du mois**

### PRINCE DES TÉNÈBRES

Tout ceux qui adorent claquer des dents au cinéma doivent beaucoup à John Carpenter, le maître incontesté du cinéma d'épouvante d'aujourd'hui. Rappelez vous *La Nuit des masques* et son tueur psychopathe obsédé du couteau, les fantômes surgis du brouillard dans *Fog*, les monstres lovecraftiens de *The Thing*... Aujourd'hui, avec des malheureux petits millions de dollars (tout petit budget pour une production américaine). John Carpenter vient de réaliser son film le plus effrayant avec **Prince des ténèbres**. Dans une chapelle lugubre paumée dans un recoin sombre de Los Angeles, un prêtre et une équipe de scientifiques vont tenter de mettre à jour le secret contenu par un mystérieux flacon contenant un liquide verdâtre étrange. Grâce à un ordinateur (emprunté à l'équipe de Micro News parait il, mais ça reste à vérifier !), les chercheurs vont découvrir que cet objet semble vouloir prendre une forme vivante.

En fait, c'est le mal lui même qui hante le flacon depuis des siècles sous la forme de ce liquide vert satanique. Comme de bien entendu, le liquide s'échappe et envoûte une à une toutes les personnes présentes. Le diable arrive enfin sur terre ! Bien plus complexe et fouillé que ce simple résumé, Prince des ténèbres, dans sa première heure, met le spectateur sous tension pour l'enfoncer plus profondément dans l'horreur à la dernière bobine. Constamment angoissant (surtout aussi grâce à la musique du synthé de Carpenter lui même) le film arrive à nous faire croire à son scénario démentiel. Alors que le cinéma fantastique ne pouvait plus s'empêcher depuis quelques années de passer par le biais de l'humour, Prince des ténèbres lui, renoue avec les visions les plus effrayantes du septième art tel que *L'Exorciste* ou *La maison du diable*. Voyez et tremblez !

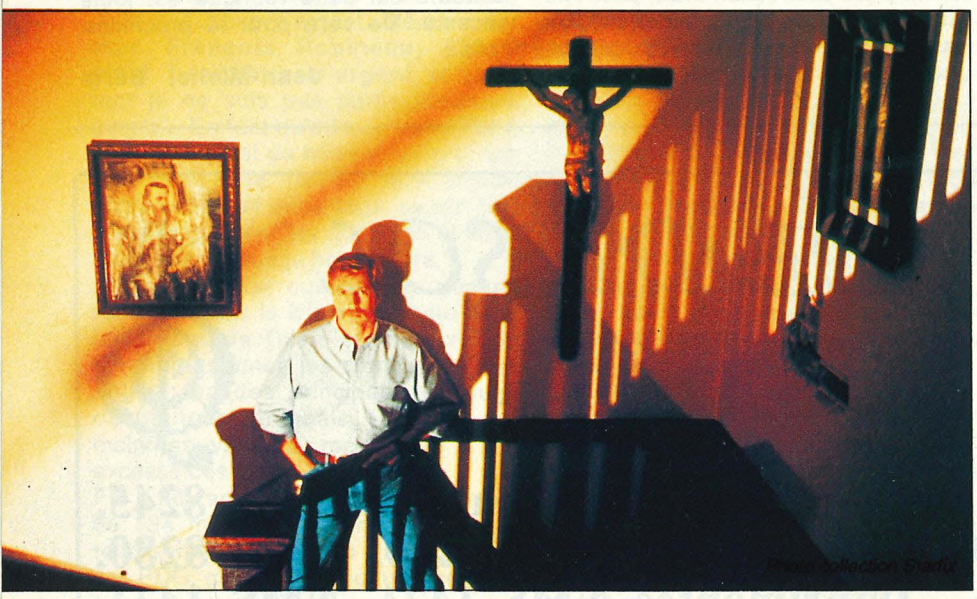


Photo collection Starfix

## SORTIE CINÉ

**La force du silence**, de Mike Newell. Un môme de douze berges, champion de base ball dans son patelin, refuse de jouer tant qu'il n'y aura pas un désarmement nucléaire total. C'est fou hein ? Et pourtant ça marche, allez vérifier par vous même si vous ne me croyez pas.

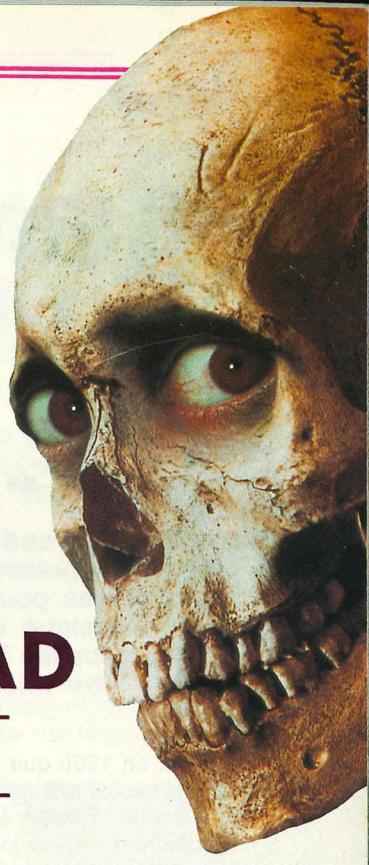
Photo collection Starfix

**Cherry 2000**, de Steve de Jasnatt. Dans un futur probablement proche, un aventurier et une jeune femme un peu fofolle tentent d'échapper à des truands. Beaucoup d'action dans une vision de l'avenir assez tarabiscotée. Avec la belle Mélanie Griffith qui fut, à 14 berges, la petite amie de Don "flic de Miami" Johnson.

**The serpent and the rainbow**, de Wes Craven. Un homme, au courage immense il faut bien le dire, se rend à Haïti pour enquêter sur les mystères du vaudou. Évidemment, il va se retrouver en pleine magie noire et va devoir faire face à des hallucinations morbides. Wes Craven, qui réalisa *Les griffes de la nuit*, les premières aventures de

notre cher croquemitaine Freddy, nous donne une explication très plausible, mais néanmoins horrible du vaudou. Haletant d'un bout à l'autre.

**Le retour des Mort-vivants n°2** de Ken Wiederhorn. Toujours bien portant (voir le n°1, ces jours-ci sur Canal +), les mort-vivants contre-attaquent et agressent plutôt violemment les habitants d'une bourgade. Leur but obsessionnel : manger des cerveaux. Le sang n'aura pas le temps de faire un tour qu'il gicle déjà. Assez loufoque et très BD sur les bords. ●



# LA VIDÉO DU MOIS : EVIL DEAD II

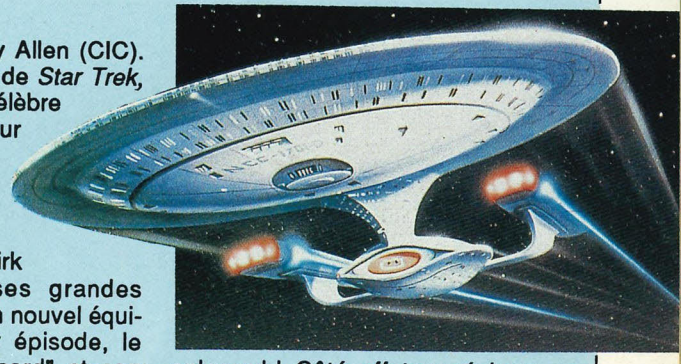
Sam Raimi, jeune réalisateur de 26 ans, a traumatisé à jamais les fans de cinéma fantastique en leur offrant, il y a quelques années, le terrible *Evil Dead*. Il récidive aujourd'hui en donnant une suite à son chef d'œuvre. Encore plus taré, plus barzingue que le premier épisode, **Evil dead 2** dépasse le cadre de l'horreur, pour faire directement allusion aux dessins animés (Tex Avery et Walt Disney). Une fois de plus Bruce Campbell (héros d'*Evil Dead 1*) va devoir se battre contre des créatures ignominieuses sorties d'outre-tombe. Pire encore : il va devoir combattre sa propre folie. Car, mieux que de l'agresser, les forces d'outre-tombe vont avoir raison... de sa raison. Ash va devoir affronter sa propre main lors d'une scène mémorable ; il décapitera sa femme, revenue à la vie sous la forme d'un squelette ; détruira un spectre malsain dont le cou peut s'allonger... et mille autres abominations encore. **Evil dead 2**, à ce niveau, semble vouloir dépasser le simple cadre cinématographique pour nous faire entrer dans un monde parallèle. Une nouvelle dimension sans échappatoire.

Quand on voit ce qui arrive à ce pauvre Ash, on aimerait avoir un ordinateur pour contrôler nous même les attaque de monstres. Rien à faire. Evil dead 2, en attendant d'être un jeu vidéo (espérons...) est pour le moment un film d'horreur.

Le pire qui soit. Le mieux qui vous reste à faire est donc de louer la cassette et de tenir le choc jusqu'au bout. Autrement, les monstres risquent de sortir de l'écran pour bouffer toute votre collection de Micro News (CBS Fox). ●

## NOUVEAUTÉS EN VIDÉO

### STAR TREK: the next generation



de Corey Allen (CIC). 20 ans après la création de *Star Trek*, le feuilleton télé le plus célèbre de la galaxie, le producteur Gene Roddenberry a décidé de relancer la série avec de nouveaux personnages.

Le valeureux capitaine Kirk ainsi que Spock et ses grandes oreilles ont fait place à un nouvel équipage. Dans ce premier épisode, le capitaine "Jean Luc Picard" et son équipage vont devoir anéantir les projets d'un certain "Q" qui n'a qu'une idée en tête : détruire l'humanité. Quel salopard ! Côté effets spéciaux, on notera une prédominance pour les trucages vidéo. ●

## NOUVELLES DU FRONT

Quatre ans (déjà) après avoir fait rire la planète avec *Gremlins*, Joe Dante récidive et remet ses bestioles hilarantes devant la caméra pour un **Gremlins 2**, produit par Spielberg bien sûr.

Spielberg qui, encore plus gamin que nous, passerait son temps (quand il ne tourne pas) à jouer à des jeux vidéo. Paraîtrait que sa maison en serait remplie. Enfin...

Mel Gibson, qui fut *Mad Max* par trois fois, va produire et probablement interpréter une version de **Chapeau melon et bottes de cuir** pour les grands écrans. Vous vous y attendiez pas à celle-là, hein ?

Le tournage de **Take over**, une production australienne, vient juste de se terminer. C'est l'histoire d'un mec qui crée un ordinateur pour que ce dernier le remplace au travail. Hélas pour lui, l'ordinateur est trop intelligent et commence à s'immiscer dans sa vie privée. Ça arrive, ça arrive !

L'ambiance sera chaude au **17e Festival du Film Fantastique** du Grand Rex à Paris (17 au 26 juin). Y'en a même qui ont promis de balancer leurs consoles vidéo sur scène pendant les projections. Ça va chauffer !!!!!

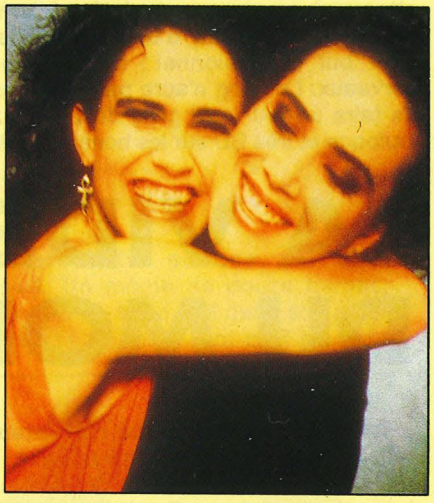
**Christophe Lemaire**

INTERVIEW

# WENDY ET LISA

**Membres éminemment séduisants de l'ancien groupe de Prince "The Revolution", Wendy et Lisa ont à présent lié leurs forces pour faire une musique bien à elles. Deux belles qui gagnent à être mieux connues.**

C'est en 1980 que Lisa Coleman (claviers) rejoignit le groupe de Prince. Quand à Wendy Malvoin (guitatres), elle se joignait à la formation trois ans plus tard et entreprenait avec les autres l'aventure de "Purple Rain". Fille de l'ancien clavier de Frank Sinatra et Barbara Streisand, Wendy raconte : "Je devais avoir deux ans quand j'ai rencontré Lisa pour la première fois.
Elle en avait six ! Nos pères étaient très proches et nos mères d'excellentes amies." Musiciennes et décidées à en faire leur métier, elles n'avaient jamais vraiment pensé à faire de la musique ensemble, jusqu'à ce que Wendy rejoigne Lisa à Minneapolis. "Quand Wendy est arrivée, je l'ai emmenée un peu partout. Je lui ai fait connaître tous les endroits où j'allais. C'est ainsi que nous sommes devenues très proches," raconte Lisa.



Une fois réunies dans The Revolution, leur vie ne sera plus que musique.

C'est fou ce qu'elles ont du talent. Surtout lorsqu'on les regarde sous un certain angle...

"Durant les deux années entre le début de "Purple Rain"et "Around the World in a Day", nous avons travaillé pratiquement chaque jour de dix heures du matin à sept heures du soir : un vrai boulot, qui se prolongeait jusqu'à trois heures du matin. Soit on tapait le bœuf, soit on travaillait sur des chansons. Tous les jours !... Prince est toujours inspiré. Il a toujours une idée nouvelle. Et quand il n'en avait pas, nous en avions."

Les deux filles ont, en effet, participé à la composition de nombreux morceaux de ces deux albums et de Parade, le suivant. Wendy explique leur façon de faire : "On allait en studio, Lisa et moi. On trouvait un rythme et une formule musicale, et on faisait écouter le bande à Prince.

Si ça lui plaisait, il ajoutait sa voix et ses paroles. Autrement, on travaillait tous les trois ensemble, en répétition. "Sometimes it snows in april", par exemple, a été fait de manière totalement inattendue. C'était juste après la tournée Purple Rain, qui avait duré huit mois. On était censé prendre un mois de vacances, mais Prince avait les paroles et il nous a appelées une semaine après la fin de la tournée. On est entré en studio à peine arrivées. La chanson a été faite en une seule prise. C'était comme ça qu'on travaillait ensemble. On communiquait à travers la musique d'une manière presque primitive."

Évidemment, la dissolution de The revolution, après la triomphale tournée mondiale de 86, ne pouvait pas laisser de marbre les deux muses. "Quand on travaillait avec Prince, on avait l'impression qu'on resterait avec lui pour toujours," explique Wendy. "A cette époque, Prince and The Revolution ont atteint la quintessence de leur art, au niveau des compositions, du spectacle et même comme groupe." insiste Lisa. "Prince nous a tous réunis à Los Angeles, dans la maison que nous louions pour répéter. Il a posé la question : "Maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?" Et personne ne savait trop quoi dire. C'était assez dur... Il voulait se concentrer sur lui-même, ce qui impliquait de travailler tout seul, comme il le faisait au début. C'était plutôt bizarre comme conversation : parler de dissoudre le groupe en jouant au billard avait quelque chose de bouffon."

Mais peut-on prédire ce que l'avenir et le petit Prince nous réservent ? "Pour nous, le groupe The Revolution existe toujours." affirment Wendy et Lisa. Et elles ne veulent voir dans leur album solo, sorti chez Virgin, qu'une bonne expérience de plus.

# QUOI DE NEUF AU SALON ?

**La guerre CDV contre DAT n'aura pas lieu ! On le constatait aisément en se cognant le nez aux vitrines du Salon International Son et Vidéo 88.**

Si tous les constructeurs de renom exposaient leur modèle de CDV (compact disc vidéo), partout la chanson était la même : "Désolé, nous n'avons plus de documentation. Nous ne savons pas quand l'appareil sera commercialisé. Peut-être en automne." Sony ne montera au créneau que fin 88 et Philips a âprement défendu l'exclusivité de la commercialisation d'un produit mis au point depuis des années dans ses laboratoires. Chez eux, point de mystère : le premier lecteur compact disc vidéo (CDV 475) sera disponible en septembre et coutera environ 6000F. Il peut lire les compact discs audio et, bien sûr, les trois nouveaux formats de compact discs vidéo. Le plus petit (12 cm) contient environ 5 minutes d'images et de sons (le temps d'un clip), plus 20 minutes de son seul. Le moyen (20 cm) et le grand (30 cm) contiennent respectivement 40 minutes et une heure d'images et de sons. Le seul problème, c'est que le catalogue de CVD est encore bien maigre. Une cinquantaine de clips d'artistes en contrat chez Polygram (lié à Philips), moins de dix projets originaux de 40 minutes, une dizaine de concerts (The Cure, Eurythmics, etc), quelques opéras et symphonies. Il y a tout à faire, tout à inventer. Ne nous gênons surtout pas !

Côté DAT (Digital Audio Tape), Sony fait très fort. Mais tant qu'un accord n'aura pas été trouvé entre les industriels de l'électronique et les éditeurs de programmes en matières de copyrights, le magnétophone numérique ne pourra pas prendre la place qu'il mérite. "Une solution à travers l'introduction d'un système de "copie une fois" pourrait se dégager assez rapidement," dit Jean-Claude Bonnet, président du syndicat des fabricants. Après avoir écouté les DAT exposés, on ne demande que ça ! Sony présente, en effet, un vrai bijou, le DAT portable (TCD-D 10), juste un peu plus gros qu'un walkman pro, aux performances de prise de son ultra-professionnelles. Mais son prix d'environ 12 000F ne le met pas à la portée de tout le monde. Ce n'est qu'une paille, cependant, comparé au véritable rêve exposé par TEAC. Pour environ 100 000F, vous aurez bientôt le DAT le plus performant, qui convertit toutes les données en numériques : du pro pour les studios ! Comprenez bien que l'on n'a pas fini de baver devant de telles machines...

**François Bensignor.**

# SPY VS SPY

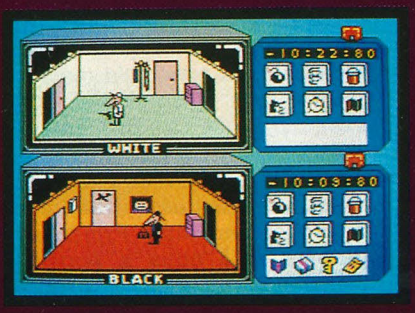
## Des agents très spéciaux

Spy Vs Spy (Espion contre Espion), après avoir été tiré d'une BD américaine, a été systématiquement adapté sur tous les micros, succès oblige. Retrouver un programme aussi humoristique et intelligent sur la Sega, c'est déjà une bonne nouvelle ! Et la réalisation n'est en rien inférieure aux précédentes versions du logiciel...

A la base, Spy Vs Spy est conçu pour deux joueurs : l'un est l'espion noir, l'autre est l'espion blanc. Tous deux se trouvent à l'intérieur d'un même bâtiment, avec une même mission : ramasser cinq objets, les mettre dans une valise, et disparaître en avion à l'aéroport. Le premier qui réussit a gagné la manche.

Le bâtiment est découpé en pièces carrées (en fait ce sont comme des cases, géométriquement les unes à côté des autres). Des portes permettent de passer d'une pièce à une autre ; il n'y a pas toujours de porte entre une pièce et une de ses voisines, de telle sorte que l'agencement des portes forme un labyrinthe qui peut être très complexe aux niveaux supérieurs. Chaque pièce a sa couleur de murs et de plancher, ce qui aide un peu le joueur à s'y retrouver.

Les pièces sont pauvrement meublées : le plus souvent, une simple armoire, un bahut, un tableau, ou un poste de télé... Les objets sont cachés dans ces meubles. L'espion n'a qu'à se placer devant, pression sur un bouton, et l'objet (s'il y en a un) se retrouve dans sa poche. Dans sa poche seulement ! Et une poche, ce n'est pas bien grand, cela ne peut contenir qu'un objet... Il faut donc trouver la valise pour pouvoir transporter les cinq objets simultanément. Que faire quand on n'a pas la valise ? Deux solutions : vous remettez l'objet dans son meuble, en essayant de mémoriser où vous le laissez, et vous repartez à la recherche d'autres objets ou surtout de la valise. Deuxième solution : vous emportez l'objet et, dès que vous en trouvez d'autres, vous les réunissez derrière un même meuble ; quand vous aurez trouvé la valise, vous reviendrez chercher le tout. Facile ! Non : car vous



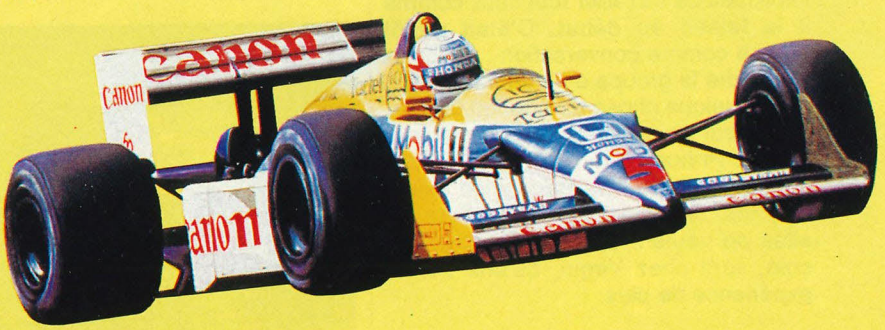

n'êtes pas seul. Les deux espions jouent simultanément ; chacun a sa moitié d'écran, et peut donc voir ce que fait l'autre... Votre adversaire, s'il est

# GRAND PRIX

## La tête dans le mote

Un bon pilote est aussi un bon mécanicien, dit la sagesse populaire. Le logiciel Grand Prix, sous l'égide de Nigel Mansell, adopte fidèlement cet adage, et vous tient au courant des moindres états d'âme de votre moteur : compte-tours, régime-moteur, carburant, température d'huile, pression d'huile, température de l'eau, température du turbo, turbo-compresseur, données électroniques et télémétriques transmises à la voiture depuis l'ordinateur du stand... Souffle ! Enfin une simulation de pilotage qui tient compte des tous derniers progrès !

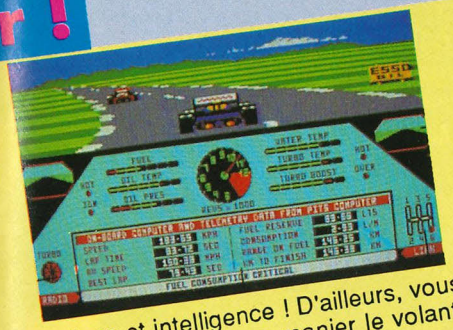
Contrairement à ce que vous craignez déjà, le pilotage n'en devient pas impossible. Pas de calculs de polytechnicien, juste un peu de jugeotte et d'attention pour surveiller le tableau de bord et interpréter correctement ses indications. Par exemple, si vous poussez un peu trop le moteur, il chauffe ; ce qui fait baisser la pression d'huile ; l'huile est en effet plus chaude, donc plus liquide, et protège moins le moteur. Conclusion : en continuant comme ça, vous allez casser ! Alors regardez plus précisément le compte-tours, et changez de vitesse (il y en a 6 !) un peu plus tôt ; ou utilisez moins le turbo. Enfin, débrouillez-vous, et menez votre course avec



malin et s'il a le coup d'oeil, peut repérer la pièce et le meuble dans lesquels sont cachés les objets, et venir les voler... Que faire ?
Heureusement, il y a les pièges ! Un espion peut piéger un meuble ou une porte. Le piège est invisible quand il est placé ; il est choisi parmi les icônes de l'écran : la bombe fait exploser le meuble si on y fait une recherche ; le ressort propulse l'espion qui fouille le meuble ; le seau d'eau tombe sur la tête de l'espion qui ouvre la porte piégée ; le pistolet le fusille ; enfin, la bombe à retardement fait exploser la pièce au bout d'un certain temps. En tout cas, un espion pris dans un piège meurt, et ne renaît qu'au bout de trente secondes : une grave perte de temps !
A vous donc de dissimuler des pièges pour malmener l'autre espion, ou pour protéger les objets que vous avez découverts puis abandonnés. Hélas, les pièges fonctionnent pour tout le monde : souvenez-vous de leur emplacement ou vous recevrez sur la tête votre propre seau d'eau !
Enfin, certains objets sont des parades aux pièges. Par exemple, le parapluie, qu'on trouve sur les portemanteaux, protège contre le seau. Vous pouvez donc éviter vos pièges parce que vous connaissez leur nature ; ce qui n'est pas le cas de votre adversaire...
Voilà donc des moyens sournois de lui régler son compte. Mais il y a plus simple : coincez-le dans une pièce, bourrez-le de coups de poing et de coups de pied... Si vous êtes le plus fort, il meurt, et vous récupérez directement tous les objets qu'il transportait. Inutile de vous dire que dès qu'un espion a les cinq objets dans la valise, son adversaire se met vite à sa recherche pour l'assommer. Et comme la porte qui donne accès à l'aéroport est parfois invisible, la course-poursuite finale est terrible !..
Spy Vs Spy renferme encore beaucoup de finesses qu'il serait trop long de vous décrire.
Sachez en tout cas qu'on rit énormément, car l'animation et le graphisme sont conçus comme ceux d'un dessin animé (espion électrocuté, fusillé, balancé par le ressort, pulvérisé par les bombes, transformé en petit ange, etc). Le décollage à l'aéroport est même un morceau de bravoure ! Notons aussi qu'il est possible de jouer seul contre l'ordinateur (difficulté très bien dosée) et de sélectionner une foule d'options en début de partie, qui multiplient l'intérêt du jeu.
Et si la règle semble d'abord compliquée, elle se révèle très claire à l'usage, avec des manipulations directes et évidentes. Un jeu stratégique, intelligent, drôle, graphiquement parfait : à ne pas manquer.
**(Carte Sega).**

**J.M.M.**

ur !



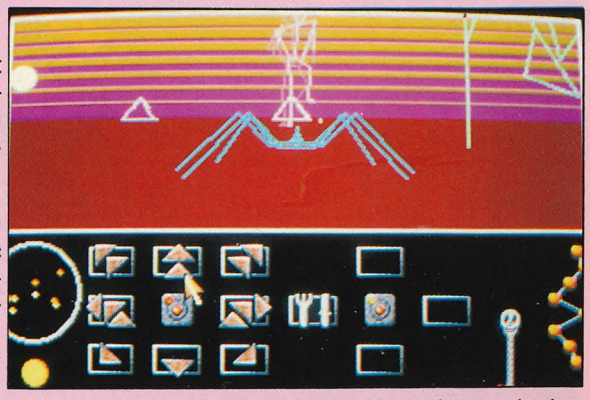
audace et intelligence ! D'ailleurs, vous avez 16 circuits pour manier le volant, 16 vrais circuits, tous ceux du grand prix, de Monaco à Monza en passant par Suzuka (Japon) et Adélaide (Australie) : des circuits fidélement restitués dans toutes leurs courbes et difficultés. Vous choisissez librement votre circuit.
Le graphisme est honorable, mais ce n'est pas l'intérêt principal de Grand Prix : jamais une simulation de Formule 1 ne nous a donné à ce point l'impression de piloter une vraie voiture, sur un vrai circuit ! Remarquable.
**(Disquette Martech pour Amstrad CPC).**

**J.M.M.**

# ECO

## Le premier jeu tue-mouches !

Eco est un drôle de jeu. On peut même se demander si c'est un jeu, vous voyez l'étendue du problème. En fait, Eco vous place aux commandes d'une bestiole quelque part sur une foutue planète à une foutue époque bien avant que Patrick Sabatier n'invente la publicité pour le dentifrice. Votre code génétique est fabriqué sous vos yeux ébahis et vous vous retrouvez matérialisé en une bestiole primaire à la recherche de nourriture. Pour survivre, il faut également tuer le plus possible de bestioles, si possible moins évolués que vous : escargot, mouche, etc. Des tonnes de prédateurs se promènent autour de vous, transformant le but premier de ce jeu en une course à la survie afin d'éviter qu'ils ne se partagent tranquillement votre tripaille. Si vous parvenez à rejoindre un brin d'herbe quelconque, vous pourrez copuler avec une femelle de votre espèce pour changer un maillon du code génétique et donc évoluer vers, de préférence, une espèce supérieure, le but final étant de devenir un des plus digne représentant de cette abominable race dominatrice qu'est l'Homme. Impeccablement programmé, Eco est une réalisation de très grande qualité. Les graphismes simulant le monde extérieur sont en trois dimensions (vectoriels uniquement. Dommage...) et la musique qui accompagne le jeu est purement et simplement... vairi goude sur ST. Sur Amiga, je ne vous en cause même pas.
La direction de la petite bêbête se fait soit à la souris soit au joystick. Lorsque son code génétique le lui permet, elle peut s'envoler grâce à deux ailes judicieusement placées. Le tout se joue très agréablement, pour le plaisir des petits et des grands, fermez le ban !
La documentation du jeu est en trois langues et sa lecture est indispensable, ne serait-ce que pour comprendre à quoi on a affaire. Même si l'intérêt ludique n'est pas évident au premier abord, le "struggle for life" devient vite votre raison d'être. Un soft original comme on aimerait en voir plus souvent.



**(Disquette Ocean pour ST et Amiga).**

**L.B.**

# ARKANOID 2

## Le retour du fils prodigue

Il est ENFIN arrivé. Arkanoïd 2 ("Revenge of Doh"). Le retour du casse briques préféré du monde entier. Le numéro 1 était une idée de génie : ressortir un casse brique, un des tous premiers jeux, mais en profitant des progrès du matériel, c'était pas con du tout. Chaque fois qu'on casse une brique, un bonus arrive : raquette plus large, triple balle, tir laser... Arkanoïd a suscité une floppée infinie d'imitateurs. Tous les éditeurs ont sautés sur le gâteau et une bonne centaine de casse briques, très inégaux, ont depuis vu le jour. Et j'exagère à peine... Moi qui trouve Arkanoïd génial, je me suis par contre très vite lassé des clones, souvent trop proches du vrai et nettement moins bien faits.

J'ai donc chargé Arkanoïd 2 avec une légère angoisse : fera-t-il la même révolution que le premier ou sera-t-il noyé dans la médiocrité des imitateurs ? Banco ! C'est du tout bon. C'est basé sur les techniques du premier, tant mieux, j'adore ça ! C'est toujours aussi bien programmé et aussi beau. Par contre, et c'est là qu'US Gold a fait fort, ils ont réussi à rajouter quelques trucs originaux : des nouveaux bonus, dans le genre double raquette et aussi des trucs vraiment géniaux, mais ça, je vous laisse les découvrir, ça fait partie du plaisir du jeu. Bon, je vais pas en faire des tartines : même si vous êtes lassés des casse briques, celui-là vous plaira. Il est si bon que j'attends maintenant avec impatience Arkanoïd 3. Au boulot, Mr. Us Gold... Arkanoïd 2 tourne pour le moment sur CPC mais sera adapté sur ST et C64.

**(Disquette ou cassette US GOLD pour CPC).**

**O.F.**

Micro NEWS

ANCIENS NUMÉROS
19 FRANCS
port gratuit

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté, IBM/SEGA/Amiga - Le spectre d'hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - toutes les nouveautés 88 - Philips NMS 8280, la puissance vidéo - Le CES de Las Vegas - Montez votre micro serveur.

N°8 Dossier piratage - Interview Jane Birkin - L'image numérique - Micro-serveurs - Top secret - Des jeux; des jeux, des jeux...

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Portables Amstrad - Tests de jeux - Bidouille sur MSX - Assembleur - Livres, BD micro...

AVEZ-VOUS LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS ?

Ceux-ci vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de **SANDYX**.

SANDYX
20, passage de la Bonne-Graine
75011 Paris

# FERRARI GRAND PRIX

## Le premier jeu de rôle sportif

En vérité je vous le dis, un nouveau genre de jeu est né aujourd'hui pour mon Amiga, le premier jeu de rôle sportif. Ferrari Grand Prix est plus qu'une course genre Pole Position. En plus de la course, vous devez régler votre voiture et vous construire une carrière de champion en rivalisant avec les plus grands.

Vous faites partie de l'écruie Ferrari. Mais ne croyez pas qu'on gagne tout le temps avec une ferrari ! Non ! C'est vous qui devez régler entièrement votre voiture. Pour devenir un champion, il faut connaître sa voiture par cœur.

Deux solutions vous sont proposées : soit vous laissez faire vos mécanos, soit vous faites les réglages vous même (bonne chance, il y a tout à faire :

pression des pneus, profilage de la voiture et des ailerons...). La saison de F1 commence ensuite, en respectant le calendrier des vraies courses : découverte de la piste, puis deux séances de qualification, échauffement et enfin, la course. Il est possible d'accélérer le temps pour raccourcir certaines étapes. La saison se déroule entièrement, vous sauvez vos résultats sur disquettes. A priori, il y en a pour un moment avant d'en voir le bout...

Les graphismes sont superbes (m'enfin, avez-vous déjà vu des dessins moches sur Amiga ?), il n'y a qu'un tout petit truc qui m'a gêné : l'impression de vitesse, lors de la course, n'est pas mal, mais ils auraient pu faire mieux. Enfin, faut pas trop en demander non plus. Par contre, la simulation est géniale, tout y est : tête à queue, accident qui vous donne droit à un aller simple vers l'hôpital, incendie de voiture... Les stands sont très réalistes et, détail capital, les arrêts au stand pour ravitaillement ou ennuis mécaniques sont en temps réel.

Ce jeux conviendra à tout le monde. Les passionnés de course "sauteront" les phases de réglage. Et pour l'instant, c'est la première vraie simulation de Grand Prix sur 16 bits. Alors messieurs (mesdames aussi, je sais qu'il y en a),

levez-vous et criez avec moi : on en veut d'autres.

**(Disquette Electronics Arts pour Amiga).**

**S.W.**

# ROADWAR

## Comme dans les cafés...

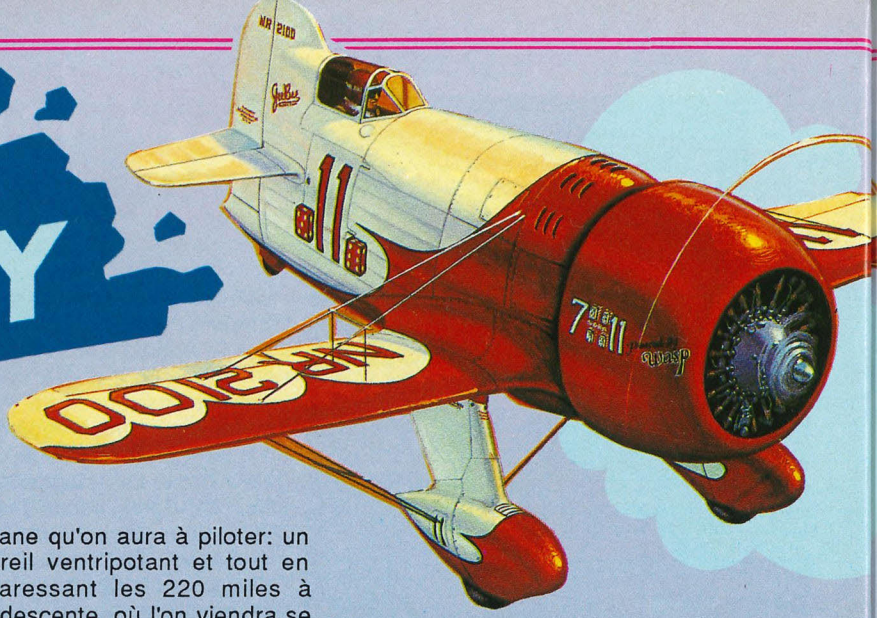
Depuis un an, la société Mastertronic (propriétaire de Melbourne House) fait des jeux pour les salles d'arcade directement programmés sur Amiga. Eh oui ! Intérêt évident pour nous, les adaptations ne peuvent être qu'excellentes : c'est les même jeux... Premier exemple, Roadwar. C'est superbe, en tout point superbe. C'est vrai qu'on se croirait vraiment dans la salle du coin.

L'action a lieu sur un tobbogan. Ne discutez pas, c'est comme ça et pas autrement. Vous dirigez une boule qui descend à toute vitesse. A l'intérieur, un canon, pour détruire les ennemis, les pastilles qui trainent sur la piste, les champs électriques... On peut jouer à deux, et, selon votre amitié pour le deuxième, s'entraider ou se faire des coups en vache et éjecter l'autre en dehors de la piste. Le graphisme n'est pas extraordinaire mais mélange agréablement digits et dessins. Ça suffit pour jouer en tout cas. L'animation est parfaite, je n'ajouterais rien. Parfaite, parfaitement. Musique d'enfer et bruitages réalistes... Le jeu peut ne pas séduire tout le monde, mais tous les amateurs d'arcade seront aux anges. Bref, Roadwar est LE must du mois sur Amiga. Un jeu d'un niveau étonnant, qui en renvoie pas mal d'autres à la préhistoire des jeux micros.

**(Disquette Melbourne House pour Amiga)**

**O.F.**

# GEE BEE AIR RALLY



## Original et speed !

En connaissait les courses de gastéropodes, d'automobiles, de vélocipédes et les boucheries-discount du type Terminator ou Paris-Dakar. Voila que dans une magistrale leçon d'histoire, Activision nous fait périgriner au début des années 30, alors que la mode des courses aériennes bat son plein.

L'extrêmité postérieure de la boîte du jeu laisse entrevoir les caractéristiques de l'aéroplane qu'on aura à piloter: un gros appareil ventripotant et tout en moteur, caressant les 220 miles à l'heure en descente, où l'on viendra se

# CHALLENGE

## Jeunes loups : montrez vos dents !

Challenge est un jeu de stratégie d'entreprise. Chaque joueur dirige une entreprise sur un marché extrêmement concurrentiel, et se trouve confronté à une impitoyable compétition commerciale avec ses concurrents (jusqu'à 6 joueurs, ou seul contre l'ordinateur). Alors attention, car ça ne plaisante pas ! Vous allez devoir d'abord fixer le salaire de vos commerciaux et de vos techniciens ; mieux vaut les payer correctement, où ils démissionneront pour passer à la concurrence... Et pensez à en engager un nombre suffisant pour la production que vous prévoyez ! (Remarque : que fabriquent ces entreprises ? Ce n'est visible nulle part, ni dans la règle, ni sur l'écran. Mystère...) Vous règlerez aussi les conditions de travail, et organiserez des formations qui augmenteront l'efficacité des commerciaux.

Autant de dépenses qu'il faut faire tenir dans un budget assez serré, bien que la banque vous consente parfois d'étonnantes facilités... Ajoutez-y la publicité (effet immédiat sur les ventes), l'innovation (effet à long terme), les frais de stockage si vous avez trop fabriqué, etc. Bref, tous ces éléments constituent, en gros, le prix de revient général de votre production de la "période" (une partie se joue en 25 périodes, chacune représentant un semestre) ; décidez du prix de vente pour essayez de réaliser quand même quelques bénéfices. Mais vos concurrents n'ont-ils pas un meilleur prix de revient et donc un prix de vente plus bas ? Dans ce cas, vous allez vendre peu. Et aurez-vous de quoi payer techniciens, commerciaux, publicité, innovation, etc, etc, pendant la prochaine période ? Horreur : vous voici confronté aux choix stratégiques (certes simplifiés) de tout PDG... Et le ou les joueurs-ordinateurs sont des gestionnaires redoutables !

Vous avez donc deviné que ce logiciel fait réfléchir, et qu'une partie dure plutôt longtemps. Heureusement, tout est sauvegardable en fin d'une période... Mais on regrettera une austérité terrible du jeu, de son ambiance, de la règle, de l'affichage. Cela semblerait convenir à ce type de simulation, mais on peut pourtant faire sérieux tout en égayant l'affrontement; le bon vieux Super Business, sur Thomson aussi, en est un excellent exemple. Challenge nous a donc semblé intéressant, rigoureux, bien conçu, mais trop sévère. De la fantaisie, que diable !

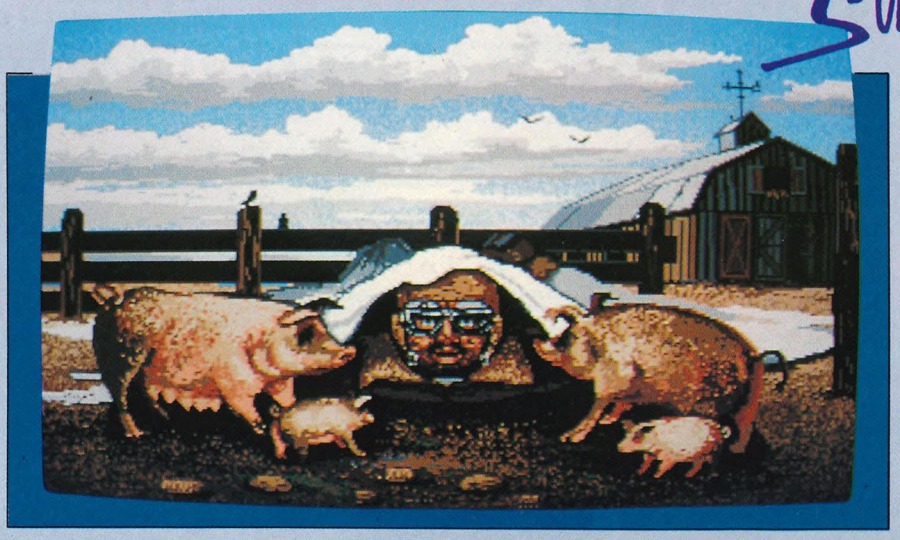
**(Disquette Coktel Vision pour TO8-TO9).**

**J.M.M.**

confiner à l'intérieur d'un cockpit exigu. Au contraire de la voiture, l'aviation ne se cantonne pas bêtement au plancher des vaches. C'est là son côté moins terre-à-terre et à l'occasion la différence fondamentale entre un Airbus et une trottinette. Le dépassement d'un concurrent s'effectuera, troisième dimension oblige, sur les côtés (classique) mais également par dessus et par dessous. La quatrième se réservant les queues de poisson par devant et par derrière.

Chaque niveau se compose de trois courses et d'une épreuve spéciale: alternativement slalom et "balloon-popping", phase durant laquelle on s'attrapera d'un coup d'aile les ballons balisant la plaine. Ayant victorieusement bouclé dans les temps le tableau, on aura droit aux honneurs de la presse ou au patin d'une ravissante créature à l'aguichant train d'atterrisage.

La maitrise du fougeux engin s'avère simple, et les premières courses au niveau "beginner" relèveront plus de la promenade de santé, laissant le temps d'admirer une belle animation et des décors aux teintes pastelles, occulairement douces et du meilleur effet.



L'accélération du coucou doté de seulement deux vitesses se contrôlera plutôt par le gain ou la perte d'altitude, phénomène bien connu des aviateurs et des alpinistes, sachant par expérience qu'on tombe toujours plus vite qu'on ne grimpe. On n'en oubliera pas pour autant de respecter les bornes ponctuant le parcours, à l'extérieur desquelles le temps s'écoulera quatre fois plus rapidement. Le jeu se corse au bout de quelques minutes, relevant ainsi une sauce qu'on croyait quelque peu fade.

On retiendra davantage Gee Bee Air Rally pour son indéniable originalité -la plaisante ambiance rétro si bien recréée- que pour un intêret follement décoiffant, dévoilant durant des heures des ressources phénoménales. On s'y enverra bien en l'air avec plaisir...

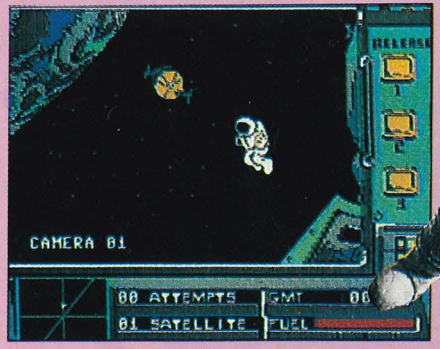
**(Disquette Activision pour Amiga).**

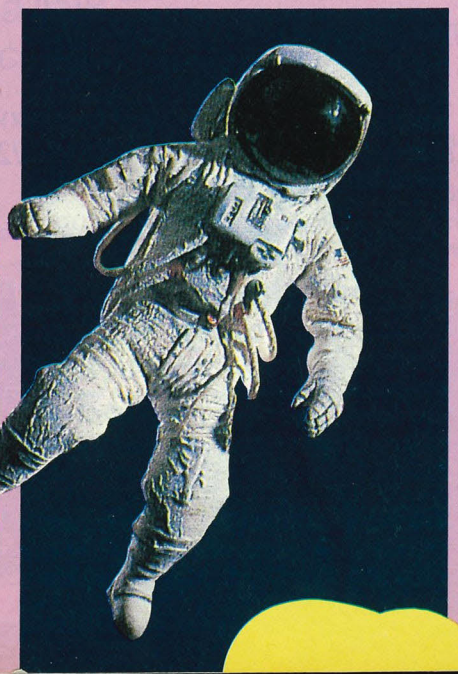
**F.C.**

# APOLLO 18

# Walking on the moon...

Quelques secondes à peine après le chargement, ce logiciel affiche une suite de dessins digitalisés probablement issus des archives de la NASA, tandis qu'une voix, digitalisée elle aussi, replonge les plus vieux d'entre nous quelques années auparavant. Souvenez-vous, 1969, les yeux de tous était rivés sur les postes de télévision et des milliers d'oreilles n'en revenaient pas d'entendre une voix venu d'outre-espace : on avait marché sur la lune. Exit la présentation, ensuite ça se gâte un peu. Un peu seulement, notez-le bien. Le début du jeu laisse entrevoir un dessin représentant la salle de contrôle de Cap Canaveral. A partir de maintenant, vous allez devoir remplir une mission complète : décollage, alunissage, ballade motorisée au clair de la terre, (re)décollage, récupération d'un satellite et enfin amerrissage. Bien sûr, tout cela est fort beau, tant au niveau des graphismes que des effets sonores, dont certains sont eux aussi digitalisés. Bien entendu, le scénario et le challenge sont passionnants. Là où le bât blesse, c'est que l'ergonomie du jeu est épouvantable. S'il est évident qu'une fusée ne se pilote pas comme un skateboard et que ne programme pas Flight Simulator qui veut, il faut avouer que la majorité des actions de ce soft consiste à appuyer sur le bouton de tir du joystick au bon moment. C'est un peu sommaire, d'autant que le mode d'emploi est abscons au possible. Réussir à décoller est déjà une performance, se tenir en l'air un miracle. Je ne parle même pas de l'alunissage. Je n'en parle pas faute d'avoir pu m'y essayer. Je suis censé tester les softs à fond. Je n'ai pas pu le faire. Aussi dirais-je, au bénéfice du doute, que la suite du jeu est peut-être mieux réalisée. Quoi qu'il en soit, à réserver aux gens patients.



**(Cassette/disquette Accolade pour Commodore 64).**

**A.R.**

# VISMO

84, bd Beaumarchais - 75011 PARIS
**Métro :** Bastille ou Chemin-Vert — **Tél :** 43.38.60.00

**LA BOUTIQUE DU COMPATIBLE**
Nos ordinateurs sont vendus avec certificat de test

VISMO

HORAIRES
Du Mardi au Samedi
DE 10 H A 13 H - 14 H A 19 H

# VISMO PRESENTE SES VTPC

NOS PRIX SONT TTC

## VTPC1

Configuration avec 256 K RAM
port vidéo et parallèle
1 lecteur 360 K 5p1/4 (Japonais)
1 moniteur

**3990 TTC**

## Descriptif du VTPC 2

- alimentation 150 W
- carte-mère 8088-2 (TURBO)
- 4,77 MZH et 8 MZH
- 640 K RAM (Mémoires)
- 8 slots d'extensions
- emplacement coprocesseurs 8087

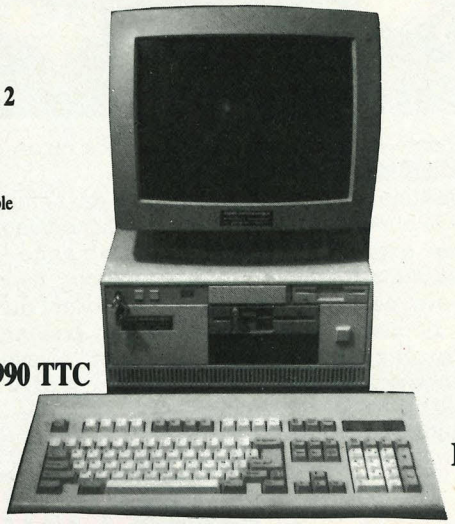
- carte vidéo bi-fréquences
- sortie CGA composite et couleur
- sortie compatible Hercules

- carte multifonctions
- horloge avec batterie sauvegarde
- contrôleur de disk
- port imprimante
- port série RS 232 C
- port Joystick - souris - crayon optique

## Descriptif du VTAT 2

- super boitier Baby
- alimentation 200 watts
- carte mère avec processeur 80286 - Vitesse commutable par led 6/10 MZH
- mémoire 512 K / 1024 K
- 1 lecteur 5p1/4 de 1,2 Mo
- 1 lecteur 3p1/2 de 720 K
- 1 disque dur de 20 Mo
- clavier 101 touches AT
- 1 moniteur (type Hercules)

**12.990 TTC**



**L'ENSEMBLE AVEC SON MONITEUR 5990 FRS TTC**
Manuels d'utilisation en français
avec Disk dur 20 Mo 7900 TTC

# ORDINATEURS COMPATIBLES IBM*/XT*/AT*
## Garantie 2 ans pièces & main d'œuvre

# PLUS VITE ET MOINS CHER

Nous installons gratuitement sur tous compatibles PC: cartes, lecteurs 5 p1/4, 3 p1/2, disk dur, mémoires,...

**TEMPS D'ATTENTE 1/4 D'HEURE**

*Toutes nos configurations peuvent être installées avec lecteurs 3p1/2 de 360 K ou 720 k.*

## MONITEURS

| | |
|---|---|
| 12 p vidéo composite vert ou ambre | 800 F |
| 12 p TTC compatible hercules vert ou ambre | 880 F |
| 12 p TTC Bi-fréquences compatibles hercules et CGA | 990 F |
| 14 p TTC Bi-fréquences | 1.150 F |
| 14 p couleur s/socle (600 x 400) mode texte ambre et vert | 2.390 F |
| 14 p couleur compatible EGA s/socle 640 x 450 mode texte 3 positions | 4.500 F |
| 14 p couleur multisynchro de marque Nec (EGA- CGA- PGA) | 5.900 F |
| carte couleur CGA avec port // | 400 F |
| carte bi-fréquence CGA et hercules port // | 650 F |
| carte haute résolution type EGA | 1.400 F |
| cartef EGA multisynchro (CGA-EGA-PGA) | 1.800 F |

## IMPRIMANTES avec leurs câbles

| | |
|---|---|
| Citizen 120 D IBM/EPSON | 1.900 F |
| Star LC 10 IBM/EPSON | 2.600 F |
| Nec P 2200 80 col. | 4.300 F |

## CLAVIERS XT* - AT*

| | |
|---|---|
| Clavier azerty 84 T num et caps lock | 480 F |
| Clavier azerty étendu 101 touches (flèche séparées) | 630 F |

## LECTEURS DISQUETTES DISQUES DURS

| | |
|---|---|
| lecteur disques 5 p1/4 360 K DF/DD JAPAN | 700 F |
| lecteur disques 1,2 mo 54 p1/4 DF/HD pour XT/AT JAPAN | 1.000 F |
| lecteur disques 3 p1/2 360 K XT/AT | 950 F |
| lecteur disques 3 p1/2 720 K XT/AT | 1.200 F |
| carte contrôleur disques 360-720-1,2 Mo | 850 F |
| kit disk dur 20 MoXT/AT avec carte contrôleur | 2.800 F |
| Kit disk dur 30 Mo XT/AT avec carte contrôleur | 3.000 F |
| kit disk dur 40 Mo XT/AT | 4.800 F |
| streamer XLE 40 Mo avec carte contrôleur | 5.400 F |
| boitier externe streamer | 1.100 F |

## ACCESSOIRES CONSOMMABLES

| | |
|---|---|
| RAM 4164 (banque de 18) | 390 F |
| RAM 41256 (banque de 9) | 450 F |
| disquetes boîtes blanches DF/DD les 10 | 35 F |
| souris compatibles microsoft | 480 F |
| câble imprimante | 80 F |
| support imprimante avec charg.pap./ | 280 F |
| bras articulé support moniteur acier | 1.000 F |
| disquettes 3 p1/2 DF/DD 135 TPI | 140 F |

**Marques déposées photos non contractuelles.*

# COMBAT SCHOOL

## Camp militaire : rengagez-vous

Vous me ferez mille pompes!" - "Oui, mon adjudant!". Si cette ambiance vous tente, Combat School est fait pour vous. On va te muscler le poignet, mon gaillard, et pas pour ce que tu penses! En tenue pour sept épreuves infernales : le parcours du combattant, joystick gauche-droite, bouton de tir pour sauter les haies en rythme! Le tir, à faible distance pour commencer, histoire de te chauffer les mirettes! La pirogue maintenant, pas le temps de te rouiller les biscottaux, manette en haut, manette en bas! Tu fatigues ? Le tir à distance moyenne, et ne manque pas la cible! Allez, on se repose : bras-de-fer avec un de tes copains, manette à gauche, manette à droite! On recommence : tir éloigné, touche au coeur ! Et maintenant, blanc-bec, viens un peu tâter les muscles de ton instructeur : corps-à-corps, je vais te foutre la raclée! T'en redemandes ? Alors, les pompes !

Voilà. Combat School, c'est comme ça. Un thème original, mais peut-être pas très agréable. Et surtout un ensemble de jeux piqués à droite et à gauche, du tir médiocre répété trois fois, du saut de haies style jeux olympiques, du canoë qui ressemble à de la course, un combat aussi mauvais que le plus mauvais des kung-fu, et les pompes finales, fatigantes, lassantes et stupides comme les vraies. Heureusement, les écrans sont très beaux. Un jeu bête et bestial comme les pires côtés de l'armée.

**(Cassette Gremlin pour Amstrad CPC).**

**J.M.M.**

# FIREBLASTER

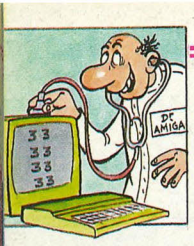
## Pour petit budget

*Attention : ce jeu coûte moins de cent francs. Pour ce prix, on comprendra qu'il ne figure point dans la liste des "programmes du siècle".*

Il s'agit donc d'une réalisation Paradox Software distribuée sous la marque Leisure Corporation. Le jeu est un tout bête Space Invaders à plusieurs dizaines de tableaux. La musique stridente est inaudible, les animations sont fort mal faites et l'intérêt est celui d'un jeu destroy raté. Je comprend que l'on puisse s'éclater sur des programmes "à petit budget" sans grande innovation dans le scénario, mais là, ce n'est pas le scénario qui pêche, c'est vraiment la réalisation. Face à Fireblaster, choisissez plutôt Goldrunner ou Altaïr, ça vous en coûtera peut-être quelques pièces de dix francs en plus, mais au moins vous en serez content.

**(Disquette Leisure Coporation pour ST).**

**L.B.**




# LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

C'est un ami qui m'en avait parlé. Il ne le connaissait pas, mais la tante de la sœur du copain de sa nièce lui avait dit : "Si tu es en manque de logiciels sur Amiga, va consulter le docteur Amiga. Il a plein de nouveautés..." J'ai eu du mal à trouver l'adresse (en fait, je l'ai eu par la sœur de la petite amie du copain de mon cousin, mais surtout, ne le répétez pas). J'ai pris rencart, et hop, ça y était. *"Docteur, c'est affreux. Mon Amiga se languit de nouveaux logiciels."*

Docteur Amiga : Je vois. Le cas est fréquent. Je vais vous faire une ordonnance et nous entamerons le traitement de fond le mois prochain.

*Micro News : Par quoi je commence, docteur ?*

Docteur Amiga : Par **The Three Stooges**, bien sûr. Beaucoup de journaux ont testés des pré-versions mais voici enfin le jeu en lui-même. C'est un Cinémare, la "suite" de Defender of the Crown, tiré des trois Stooges, des comiques US durant la guerre. Vous devez trouver de l'argent pour sauver un orphelinat. Tout cela se passe dans des séances d'arcades assez...heu délirantes : duel de tarte à la crème, bagarre entre les trois stooges, un quizz, des surprises, etc. C'est graphiquement superbe, très bien animé et vraiment très drôle. Indispensable pour tout possesseur d'Amiga qui se respecte. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet.

The Three Stooges, de Cinemaware

*Micro News : Mais si ça ne me suffit pas,docteur ?*

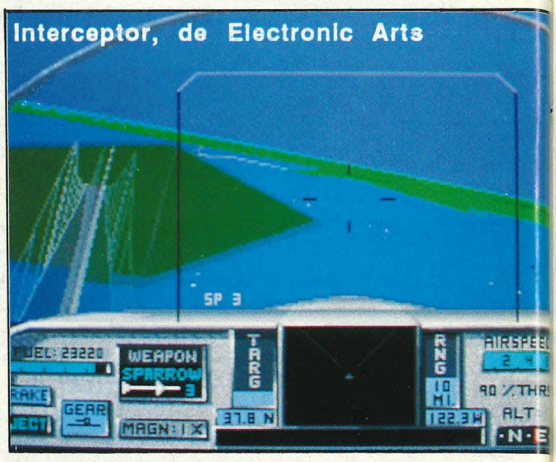
Docteur Amiga : Précipitez-vous sur **Interceptor**, un logiciel absolument fantastique qui mélange simulateur de vol et de combat. Il a le look de Flight simulator 2, mais avec des graphismes un peu plus fins, et surtout il est trois fois plus rapide ! Il y a un nombre d'angles de vue hallucinant : cockpit, à côté de l'avion, sous l'avion... Bref, ça va être tout simplement grandiose. Ça ne sera vraiment disponible que dans quelques mois, chez Electronic Arts, bien sûr. Mais alors, ce sera un des événements de l'année, rien moins. Depuis que je l'ai, je n'arrête pas de m'en servir...

*Micro News : Qu'est-ce que je peut faire, en l'attendant ?*

Docteur Amiga : Hum, je vous conseillerais bien **Thexder**, un jeu d'arcade très classique fait par Sierra on Line, que je trouve pas trop mal. Seulement, un mauvais esprit comme vous fera remarqué qu'il est loin d'être au niveau de l'Amiga...

*Micro News : Certes...*

*Docteur Amiga* : Donc, je ne vous le conseille pas. Alors, repliez-vous sur **Les Passagers du vent**, qu'Infogrames adapte enfin. A signaler que la disquette numéro 2 contient le deuxième épisode du jeu, ce que la doc oublie de dire... Sinon, c'est superbe, évidemment, mais c'est plus un spectacle qu'un vrai jeu. On ne s'en plaindra pas trop car c'est vraiment très beau.




*Micro News : Bon, je pense que ça ira beaucoup mieux avec tout ça. Merci docteur.*

Docteur Amiga : De rien, mon gars, c'est de bon cœur. Vous savez, tous les éditeurs commencent à s'affoler pour l'Amiga, on reçoit une ou deux nouveauté tous les jours. Et le mois prochain, on aura **Rocket Ranger**, un nouveau Cinemaware qui tourne autour de l'aviation, encore mieux que les précédents, c'est tout dire. **L'Arche du capitaine Blood** arrive enfin : génial, pas d'autre chose à dire. **Space Racer**, de Loriciels, devrait être là aussi. Quasiment identique à la version ST, il est donc excellent. Seul plus, les bruitages sont encore meilleurs.

*Micro News : Oui, mais encore ?*

Docteur Amiga : Vous êtes vraiment un malade, vous. Je vous l'ai dit, ce mois-ci, c'est un peu exceptionnel, vous devrez vous contentez de ça, c'est déjà pas mal. Mais dès le mois prochain, précipitez-vous sur Micro News : il y aura un énorme paquet de nouveautés.

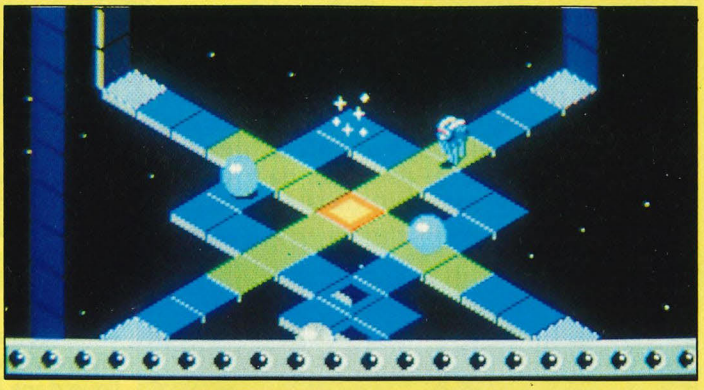
*Micro News : Merci docteur. je vous dois combien ?*

Docteur Amiga : Laissez, laissez, je travaille pour la science et l'amour de l'art...

# SPIDERTRONIC

## Le nouveau bijou d'Ere

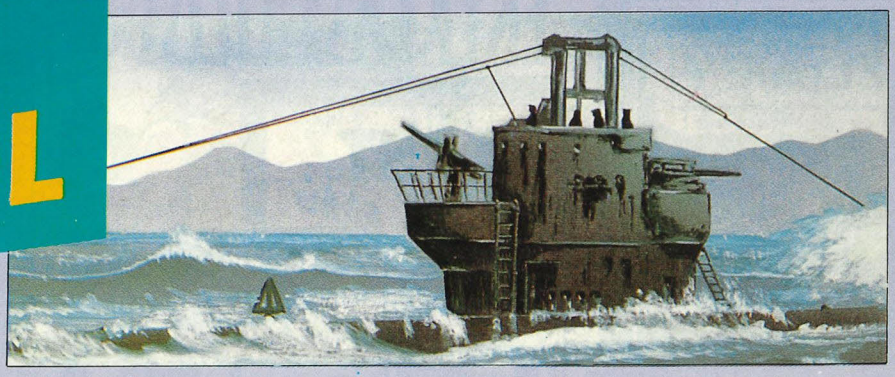
Et hop, le petit dernier de Ere Informatique. Pour ceux d'entre vous qui seraient pressés, je résume rapidement mon papier : premier coup d'œil : bof. Deuxième regard : pas mal. Look final : très bien. Bon, maintenant que nous sommes entre nous, je reprends tout ça plus calmement. Spidertronic est un jeu à mi-chemin entre Marble Madness et Q-Bert, que les plus anciens parmi vous se rappellent sûrement. Graphiquement, il est moyen pour du ST, et l'animation est assez faible. Seul le scrolling vertical dans une nuée d'étoiles est impressionnant. Vous promenez une petite araignée dans un décor cubiste (style, justement, Marble Madness), certaines cases étant colorées de différentes couleurs. Pour pouvoir passer au niveau supérieur, il faut passer sur une case d'une certaine couleur, disons blanc. Ensuite, vous vous dirigez vers la sortie, malheureusement des cases manquent et vous ne pouvez avancer. Si vous êtes bien passé sur une blanche, une case se construit sous vos pieds. C'est tout bon. L'ordinateur vous en demande maintenant une autre (disons vert). Retournez desssus, revenez, et hop, une autre case apparaît, vous allez maintenant accéder au niveau supérieur. Ça a vraiment l'air de rien, mais ça devient très vite passionnant. D'abord, parce que vous n'êtes évidemment pas tout seul : un maximum d'ennemis sont là aussi, comme par hasard. Et vous avez tout intérêt à les éviter. Le temps est limité pour finir chaque niveau. Je suis sûr qu'un paquet de gens vont charger le jeu et qu'ils vont le jeter à la poubelle. Les idiots. C'est le genre de truc dont on devient fana pour peu qu'on s'y accroche un tout petit peu. C'est vrai que les premiers niveaux sont un peu décevants, mais dès qu'on progresse un peu, c'est le pied. Ça devient un mélange de stratégie et d'arcade très bien foutu. Si, si. Accrochez-vous, vous ne le regretterez pas. Et tant pis si Ere aurait pu soigner un peu plus graphiques et animations. A ma plus grande surprise, Spidertronic est l'un de mes coups de cœur du mois...



**(Disquette Ere Informatique pour ST).**

**O.F.**

# DAWN PATROL



## Touché ? Coulé !

Prêt pour la plongée. Mission : intercepter une flottille allemande. Et maintenir ainsi une ligne maritime de ravitaillement sans danger pour les Alliés. Nous sommes en Mediterranée, pendant la seconde guerre mondiale. Vous êtes aux commandes du Beowulf, un puissant sous-marin. Vous avez en charge la surveillance d'une vaste zone maritime ; des messages du QG, à terre, vous indiquent les missions à effectuer : intercepter une flotte ennemie, protéger une cargaison amie, défendre un port, etc.

Bref, encore une simulation de combat sous-marin.

Une qualité : l'écran est particulièrement lisible, une partie pour les jauges de profondeur, inclinaison, fuel, une autre pour le périscope, et une dernière pour contrôler l'état du bâtiment et de ses armements, ou, alternativement, les mouvements stratégiques au radar. Hélas, tout cela est bien lent, et on se demande par instants si ce logiciel n'a pas été programmé en basic. Quant au périscope, c'est sans doute un vieux modèle : il vous donne une vue vraiment sommaire de la situation, et les différents types de navires se ressemblent diablement... Ce qui contredit les ambitions stratégiques du jeu !

En effet, inutile de tenir compte du type de la flotte à laquelle vous êtes confrontée. Et l'intitulé de la mission, c'est du décorum ! Contentez-vous de savoir plonger quand il faut, et de viser juste sans gaspiller vos torpilles. Un sous-marin bien décevant et simplet, pour les moussaillons.

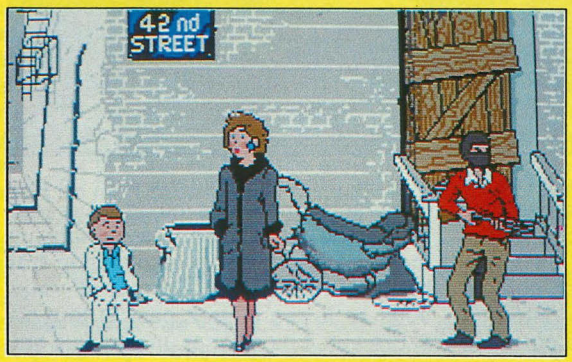
**(Cassette Eaglesoft pour MSX).**

**J.M.M.**

# THE ENFORCER

## Inspecteur La Bavure

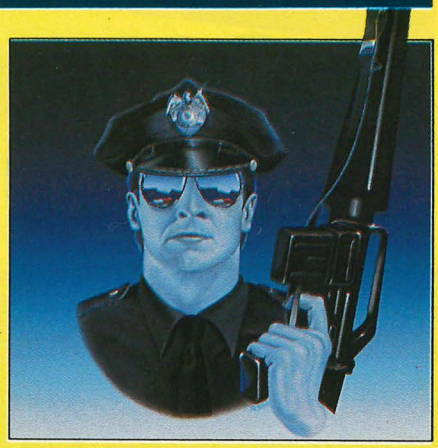
Oh vocation, quand tu nous tiens ! Il paraît qu'il y a un tas de mecs qui rêvaient de devenir flic quand ils étaient jeunes. Si par hasard ils possèdent aujourd'hui un Amiga, ils ont encore une chance de réussir une carrière, grâce à The Enforcer (Le maître de la loi), de Eurosoft. Celui-ci vous met dans la peau d'un jeune "cop" new-yorkais qui doit faire ses preuves. Il faut d'abord construire son arme en sélectionnant les bonnes pièces dans un temps limité. Deuxième épreuve, le tir sur cible, semblable à ce qui se passe dans les vraies écoles de police : des silhouettes apparaissent, joyeux bambins, gentlemen respectables ou brigands armes à la main. Gare à la bavure, sachez séparer le bon grain de l'ivraie et ne démolir que les truands. Si vous ne faites pas trop d'erreurs, vous obtiendrez enfin votre insigne et irez mettre votre science en pratique dans la rue. Là encore, gare aux bavures, ne tirez que sur les voyoux ou les voleurs.




Un ensemble de petits jeux guère originaux mais relativement bien foutus. Les scènes de rue sont superbes, mais il est vraiment difficile d'atteindre les cibles. Un bon jeu d'arcade, simple mais prenant, et l'Amiga n'est pas tellement pourvu dans ce domaine : profitons-en !

**(Disquette Eurosoft pour Amiga).**

**O.F.**




# Abonnez-vous aux dernières nouveautés

**LE 1er MAGAZINE DIGITAL MENSUEL enfin disponible sur Atari St et Amiga**

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA – Jeux – Potins – Trucs astuces – Initiation – Petites annonces – Graphismes – Musiques.

**CONCOURS PERMANENTS**

Rémunération et nombreux lots Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

INFOMEDIA

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Les meilleurs logiciels du «Domaine public» pour votre micro préférée.

**TARIFS D'ABONNEMENTS**

| | 3 nº | 6 nº | 9 nº |
|---|---|---|---|
| AMIGA SHOW AMIGA 500, 1000 et 2000 | 290 F | 580 F | ~~860 F~~ 792 F |
| ST SHOW ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur) | 290 F | 580 F | ~~860 F~~ 792 F |
| FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000 | 290 F | 580 F | ~~860 F~~ 792 F |
| FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur) | 290 F | 580 F | ~~860 F~~ 792 F |
| FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes | 120 F | 240 F | ~~350 F~~ 328 F |
| TOTAL | | | |

**Super «PROMO» sur abonnement de 9 numéros,** Offre à durée limitée

* **FLOOPY 64:** Sur Commodore 64, les numéros 1 à 11 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inlus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter. MN10

NOM . . . . . .

Prénom . . . . . .

Adresse . . . . . .

. . . . . .

Type de machine . . . . . .

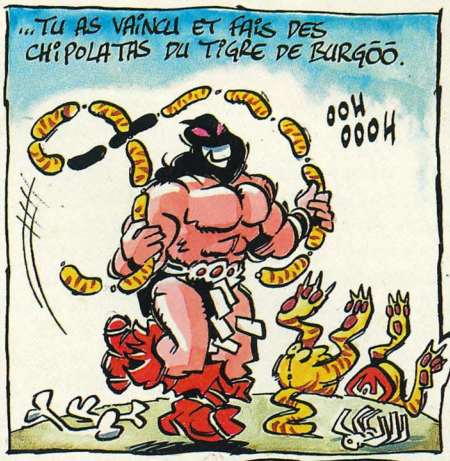
A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:

INFOMEDIA – B.P. 12
66270 LE SOLER – Tél.: 68.34.23.03

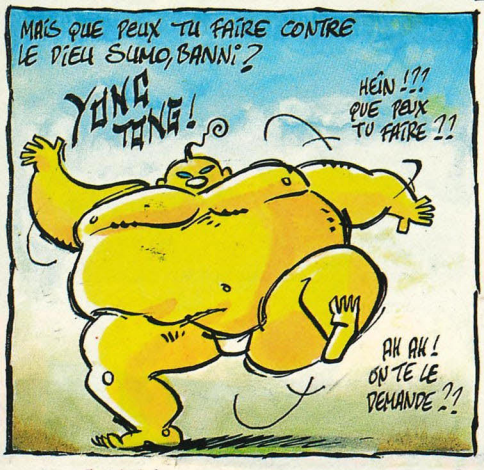
MINUPRINT - Perpignan - Tél. 68.50.51.85

# LE BANNI

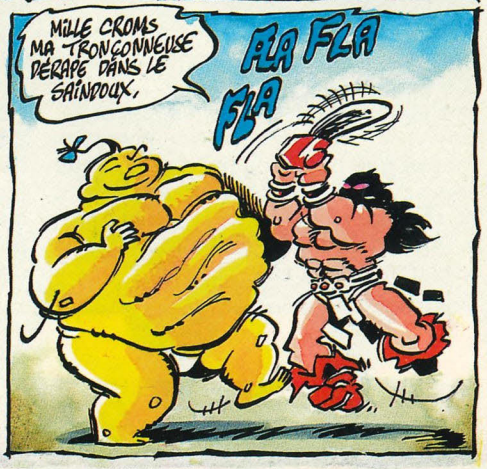
AAAH BANNI, TU AS DÉJÀ TERRASSÉ ET FAIS DES PAUPIETTES DU MONSTRE DE VÖR...
VÖR VÖR
VÖR


...TU AS VAINCU ET FAIS DES CHIPOLATAS DU TIGRE DE BURGÖÖ.
OOH OOOH

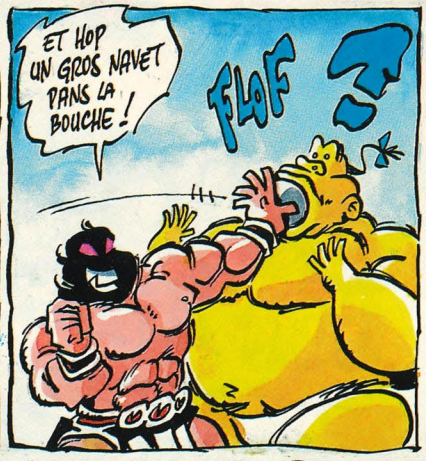
ENFIN TU AS DÉPLUMÉ ET RÉDUIT EN HACHIS L'AIGLE DE ZAHARA.
ET ÇA Y-VA !

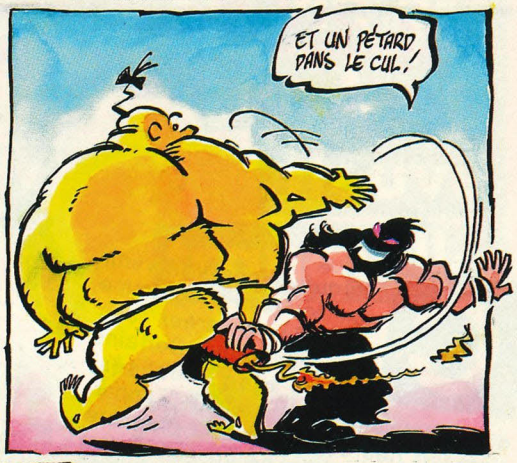

MAIS QUE PEUX TU FAIRE CONTRE LE DIEU SUMO, BANNI ?
YONG TONG !
HEIN !?! QUE PEUX TU FAIRE ?!
AH AH ! ON TE LE DEMANDE ?!

FLOC !
PAR THOUZE ! MES COUPS S'ENFONCENT COMME DANS DU BEURRE


MILLE CROMS MA TRONÇONNEUSE DÉRAPE DANS LE SAINDOUX.
FLA FLA FLA

MAIS LE BANNI N'EST JAMAIS PRIS AU DÉPOURVU...
... POILS AUX OREILLES.
YONG TONG !
CHLAF ! GLOBO GLOBO


ET HOP UN GROS NAVET DANS LA BOUCHE !
FLOF !?


ET UN PÉTARD DANS LE CUL !

BLA !

ET VOILÀ UN BON POT AU FEU
DOMMAGE QUE ÇA RÉDUISE UN PEU... ÇA FAIT PLUS DE BOUILLON GRAS QUE DE VIANDE
UN PEU BLASÉS LES YEUX DU BOUILLON.

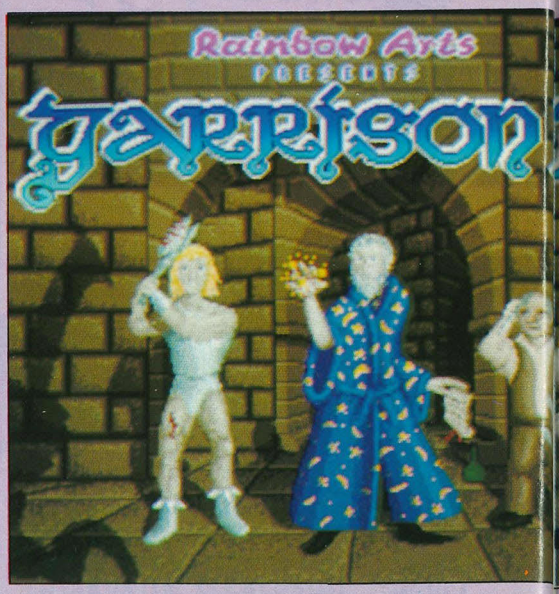
BON DIEU, IL EST NUUUL CE LOGICIEL... J'AI ENCORE DU CONFONDRE LA DISQUETTE AVEC UN PAQUET DE POTAGE.
AH ÇA... TANT QUE TU PERSISTERA À JOUER AVEC TON ZINZIN DANS LA CUISINE, C'EST PAS CHOSES QUI ARRIVERONT.

# GARRISON 2

## Encore plus beau

Vous vous étiez précipités sur les articles, vous aviez bien ri de l'emballage, vous aviez transpiré sur le clavier (assez, assez !!) et vous aviez même peut-être pris un grand plaisir à jouer à Garrison de Digital Dreams, le jeu Amiga inspiré de Gauntlet.
Vous allez pouvoir repartir pour un tour avec Garrison 2, pour l'Amiga 500, qui a des graphismes supérieurs !
Dès que vous chargez le jeu, apparaissent sur l'écran-titre de joyeuses images des personnages du jeu. Vous pouvez choisir de jouer cinq différents personnages (le sorcier, le guerri, l'elfe, la Walkyrie, le nain), chacun avec ses attributs particuliers.

Le jeu ressemble beaucoup à Gauntlet, car vous devez voyager d'étape en étape, en essayant de gagner des clés (pour ouvrir les portes et les murs), des potions, de la nourriture et à peu près tout ce qui est à portée de votre main avant de vous échapper par une sortie. L'écran suit vos déplacements en scrolling. Les deux paramètres importants sont la santé et le temps ; ils baissent sans arrêt et si le temps atteint zéro, le score de santé diminue deux fois plus vite (le jeu se termine lorsque la santé tombe à zéro). Vous pouvez vous emparer de différents trésors (500 et 1 000 points), de nourriture (1 000 et 2 500 points), de pouvoirs de téléportation, de flaques de colle (particulièrement pénibles), de médicaments (super : ils vous donnent 5 000 points de santé), de rouleaux de parchemin (ils écartent les blocs magiques




# SHOOTEM-UP CONSTRUCTION KIT

## Do it yourself !

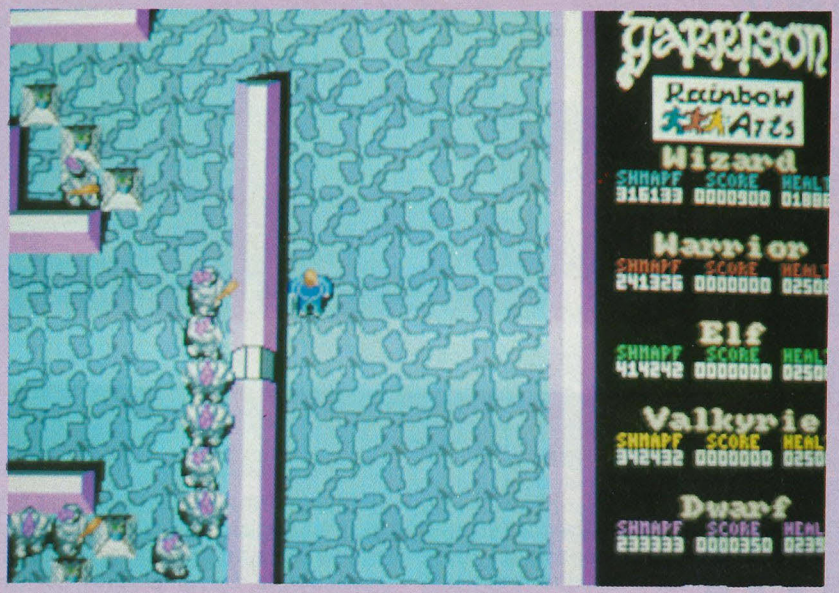
Chaque année voit venir un nouveau programme destiné à créer ses propres jeux. Certains sont bien réalisés, d'autre totalement ratés. Celui-ci appartient fort heureusement à la première catégorie. Allez, on ne va pas mettre trois heures pour en parler. Destiné principalement à la création de jeux d'arcade de type Uridium, Shootem Up surprend agréablement par sa présentation. Les menus, de véritables menus apparaissant dans de fausses fenêtres, permettent de choisir les options en utilisant le joystick. Si l'on préfère le clavier, c'est également prévu. Au fil de ces fameux menus, il est ainsi possible d'éditer des sprites et des séquences de sprites, de dessiner son fond, de créer ses effets sonores au moyen d'un synthétiseur dont on règle les paramètres à l'aide de curseurs. Là où Shootem up diffère de ses nobles prédécesseurs, c'est par la possibilité qui est offerte au joueur de "corser" un scénario en lui adjoignant, par exemple, d'autres vagues d'envahisseurs. Enfin, une option permettant de créer son propre générique ajoute encore au côté "pro" de ce logiciel. Comme il se doit, tout peut être sauvé sur disque et comme il se doit, il n'est pas fourni sur la disquette de routine "run time". C'est regrettable mais cela n'enlève rien aux qualités du logiciel.

**(Cassette/disquette pour Commodore 64).** **Outlaw**

**A.R.**

et se comportent comme des bombes intelligentes). L'ennemi prend de nombreuses formes : sorciers, gardes, démons, conjurés, fantômes et morts-vivants (ceux-là je les déteste). Vous pouvez utiliser les parchemins pour tuer les morts mais attention aux conjurés, qui vous lancent des sphères magiques (ils sont méchants et rapides). Vous pouvez détruire vos ennemis en leur tirant dessus, mais ils ne tombent pas tous du premier coup et les morts vous soutirent une grande quantité d'énergie s'ils vous touchent.
Vous trouverez des potions dans tous les coins sous forme de petites bouteilles genre bouteille à génie (en vente dans toutes les bonnes épiceries). Elles vous donnent différents pouvoirs : elles augmentent vos pouvoirs magiques, votre vitesse de déplacement et de tir, renforcent votre armure et votre puissance d feu. Les pièges sont des taches de couleur circulaires qui bloquent les sorties et vous font perdre des points de santé ou vous immobilisent.
Enfin différents objets, tels que le gel et les icônes mystérieuses (les mystères comprennent des bonus d'or et de santé, mais aussi des déjections : tout ce qui brille n'est pas d'or).
La présentation est excellente, le graphisme et le son sont faits l'un pour l'autre et le jeu est suffisamment difficile. Le jeu et la vitesse sont sans équivalents et il serait vraiment impossible de l'imiter sur une autre machine. Si vous aviez apprécié le premier Garrison, vous aurez autant de plaisir avec le deuxième... à vos risques et périls.
**(Disquette Digital Dreams pour Amiga).**

**T.T.**




# GOLDEN PATH

## La vie est un long fleuve tranquille

Oui, mais pas trop tranquille quand même. Il faut dire que l'infâme vermisseau que je suis est parti dans une quête mystique visant à m'éclairer sur certains doutes existentiels. Qui suis-je ? Ou erres-je ? Fera-t-il beau demain ? Pourquoi tant de haine ? Un sucre ou deux ? Dieu a-t-il un ST ou un Amiga ? Un bon tiens vaut-il vraiment mieux que deux tu l'auras ? Combien de lecteurs vont-ils avoir le courage de lire tous mes délires ? La vie, la mort, c'est bien beau tout ça, mais quand est-ce qu'on bouffe ? Carali est-il aussi beau au naturel que sur ses dessins ?
Ouf. Fin des doutes mystiques. Retour au jeu : Golden Path, développé par Firebird, est un jeu d'aventure-arcade. Le misérable joueur que vous êtes doit résoudre certaines énigmes et trouver la réponse à plusieurs puzzles. Pour cela, promenez votre silhouette au gré de magnifiques paysages du Japon ancestral, lequel est infesté de Gobelins de toutes sortes, de lutins, de farfadets et autres billevesées du même genre. Déplacez-vous en évitant au maximum ces créatures diaboliques et examinez bien les alentours : c'est fou ce que le gens sont maladroits, y'a plein d'objets précieux qui trainent partout...
Vois-tu scarabée, comme aimait à m'appeler mon maitre (paix à son âme), Golden Path est un long fleuve tranquille : pas de bagarres toutes les cinq secondes, mais un peu d'exploration et beaucoup de réflexion, le tout dans des décors très mignons et des bruitages sympas. A condition de ne pas être trop impatient, on y prendra un certain plaisir. A la fin de cette quête, vous serez devenu l'égal des plus grands maîtres de la sagesse et vous pourrez enfin répondre à cette interrogation fondamentale pour la survie de l'humanité : "Y'a quoi à la télé ce soir ?"
**(Disquette Firebird pour Amiga et ST).**

**O.F.**

# THE SURGEON

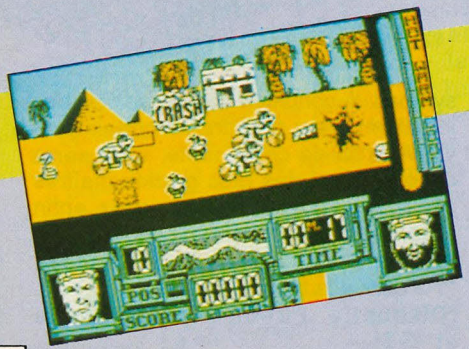
## Quoi de neuf, docteur ?

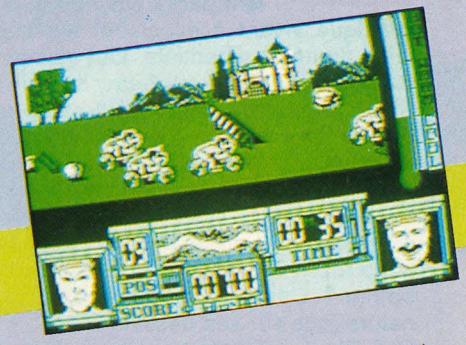
Monsieur Jones, un homme âgé de 65 ans vient consulter dans votre clinique, pour une douleur dans le dos. Aprés l'avoir examiné, vous suspectez un anévrisme de l'aorte, c'est-à-dire une tumeur causée par la dilatation d'une artère. Afin d'en être tout à fait persuadé, vous prescrivez une radio, puis une échographie. Plus de doute, l'opération s'impose. Vous l'avez compris, The Surgeon est le premier jeu de simulation chirurgicale. Mais il est plus qu'un jeu; produit par les entreprises I.S.M. (Information Systems for Medicine), ce logiciel est destiné à assister les étudiants en médecine se destinant à la chirurgie. La complexité de la simulation le prouve. Un souci particulier de précision a été apporté à sa réalisation; les situations sont fidèlement reproduites et la terminologie utilisée est la véritable terminologie médicale (hélas encore en anglais). Les concepteurs sont allés plus loin: les erreurs, susceptibles de se produire et d'être "rattrapées" au cours d'une opération réelle, sont ici irréversibles. C'est dire que vous ne sauverez votre patient que lorsque vous parviendrez à maitriser l'ensemble de la technique opératoire.
A l'écran, au départ, s'affiche une radio de la colonne vertébrale, avec deux solutions possible pour vous: prescrire un antalgique ou demander une échographie. En effet, le patient venant consulter ne sera pas toujours atteint d'une tumeur. C'est à vous de décider s'il convient de l'opérer ou non, sachant qu'une opération pratiquée sans nécessité peut entrainer de graves conséquences. De plus, une douleur dans le dos peut avoir d'autres origines qu'un anévrisme; à vous de savoir lire une radiographie.
Vous avez donc décidé d'opérer. Le patient est préparé et vous attend sur la table d'opération. L'écran se décompose alors en plusieurs fenêtres. A droite, le "champ opératoire": il représente une partie de l'abdomen. A gauche, deux fenêtres présentant des indications sur le rythme cardiaque, la pression sanguine et le temps; enfin, dans un cadre en bas à gauche sont présentés les différents instruments et drogues nécessaires à l'intervention: scalpel, clamps, ciseaux, mais également éponges, ligatures, rétracteur, fil

# TOUR DE FORCE

## Russie, Amérique, Israël, France et Japon en vélo ! Quel périple !

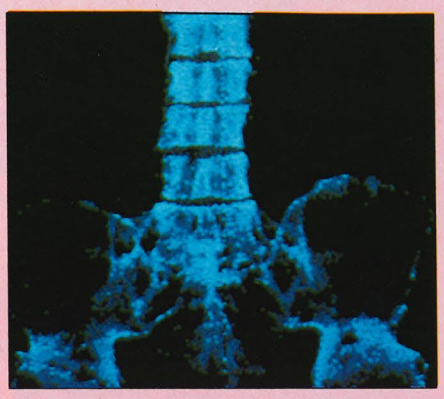
Avez-vous déjà vu une compétition cycliste qui fasse ainsi le tour du monde ? Les coureurs doivent avoir de sacrés mollets... Enfin, peu importe, au moins c'est original! Vous courez seul contre une bande de vilains cyclistes qui ne pensent qu'à vous faire des misères. Surprise : votre coureur est exactement semblable aux autres, et, dans le peloton, vous n'avez pas intérêt à le quitter de l'oeil...
Un scrolling horizontal fait défiler un paysage à peu près adapté à chaque pays (pagodes japonaises, palmiers israeliens, châteaux français). Des obstacles bouchent la route, des haies, des bouts de bois, des pancartes, des animaux, etc. Il faut sauter, ou c'est la chute. Vous n'avez pas besoin de pédaler, heureusement, car votre coureur accélère si vous poussez la manette vers la droite (sens de défilement) et freine si vous poussez vers la gauche. Il peut aussi doubler ses concurrents par le haut ou le bas de la route ; le bas est plus dangereux, mais fait gagner des points supplémentaires.




Chaque pays est une étape, pendant laquelle le coureur doit se désaltérer et reprendre des forces avec les spécialités du pays, ramassées au hasard de la route : vodka, burger, coca-cola, yeux de mouton et lait de chèvre, escargots, croissants, vin, riz, et saké. Tout un programme!
Et à jouer, qu'est-ce-que cela donne ? Rien d'extraordinaire, une sorte de course interminable. Pourtant, cer-

de suture, etc... Tout a été prévu, y compris l'indispensable stérilisation des mains avant l'opération; si vous l'oubliez, il peut en résulter une infection généralisée, qui se déclarera plus tard, en cours d'opération, voire même après celle-ci. Il vous faut maintenant recouvrir la peau d'antiseptique puis poser un drap stérile avant de pouvoir "ouvrir". Dés le premier coup de scalpel, la pression sanguine diminue. Vous devrez réagir trés vite et ligaturer les vaisseaux pour ne pas risquer la mort de votre patient. En fait, durant toute la durée de l'intervention, la précision de vos geste et la rapidité de votre jugement seront mises à rude épreuve. Mettons fin à une idée reçue: ne croyez pas qu'il suffit d'un seul coup de bistouri pour régler les problèmes. Il vous faudra franchir pas moins de neuf niveaux pour parvenir enfin à l'aorte, et tous ne requièrent pas le scalpel; certaines zones plus fragiles demandent plus de précison et l'emploi de ciseaux. D'autres, encore plus fragiles, ne peuvent être déplacées qu'avec les mains. Parfois encore, il vous faudra résoudre un problème ou une complication avant d'aller plus loin, comme par exemple



une dégradation soudaine de l'état du malade, ou la rupture de l'intestin. Mais enfin, si vous parvenez au terme de l'intervention, vous connaitrez l'ineffable joie des "hommes en blanc". Un excellent jeu en conclusion, même s'il reste encore des progrès à accomplir, surtout dans le domaine de la variété. En effet, The Surgeon ne réalise qu'un type d'intervention chirurgicale (anévrisme de l'aorte). De même, les périodes pré et post-opératoires ont été négligées au profit de l'opération elle-même, ce qui affaiblit le niveau de la simulation; il aurait été en effet appréciable de pouvoir simuler une intervention complète, et de pouvoir régler les problèmes d'anesthésie tout autant que les phénomènes de rejets. N'en demandons pas trop. Pour un coup d'essai, si ce n'est pas un coup de maître, cela reste quand même d'un niveau tout à fait appréciable, assez en tous cas pour que The Surgeon devienne un classique parmi les jeux de simulation.

**(Disquette ISM pour Macintosh).**

**D.G.**

taines étapes sont amusantes... Pour tout vous avouer, nous ne savons pas très bien quoi penser de ce logiciel. Génial ? Sans doute pas. Nul ? Sans doute pas non plus. Médiocre, alors ? Non, on ne peut pas dire... Moralité : testez-le avant de vous décider à l'acheter.

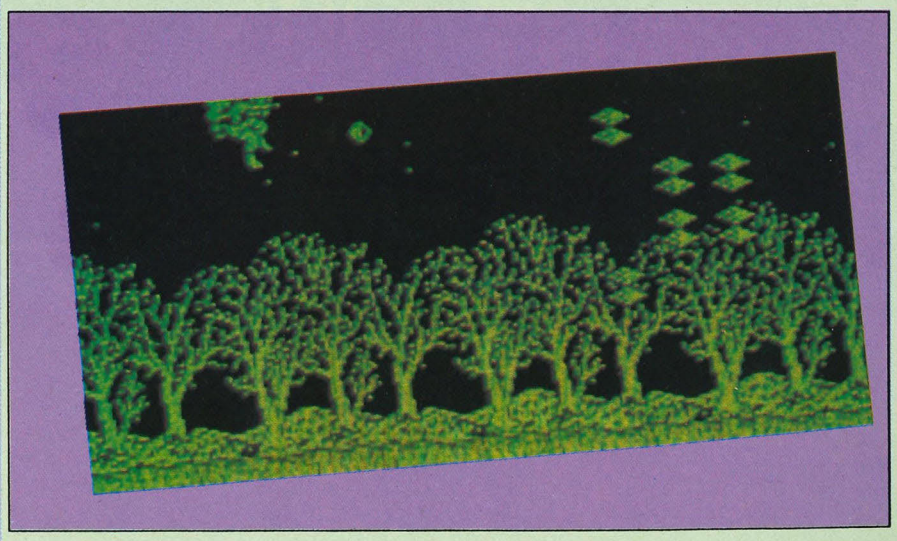
**(Cassette Gremlin pour Amstrad CPC).**

**J.M.M.**

# SIDEWIZE

## Somnifère

Un cosmonaute, représenté à l'écran par un graphisme aussi carré que grossier, doit détruire plusieurs vagues de "machins" à grand coup de laser. Outre la pauvreté du scénario, le



soft devient très vite totalement abrutissant. Les machins en question arrivent n'importe comment et seul un apprentissage basé sur la notion dite d'essai/erreur, permet de s'en sortir, à condition d'avoir mémorisé l'endroit où se tenir à chaque nouvelle attaque afin d'échapper à une mort instantanée. Puisque nous sommes entre nous, je vous ferais toutefois part d'un truc permettant de gagner du temps : il suffit d'éteindre la machine ! Allez m'sieur Firebird, reprenez-vous. Ne me dites pas que vous aussi allez éditer n'importe quoi, je cauchemarde.

**(Cassette/disquette Firebird pour Commodore 64).**

**A.R.**

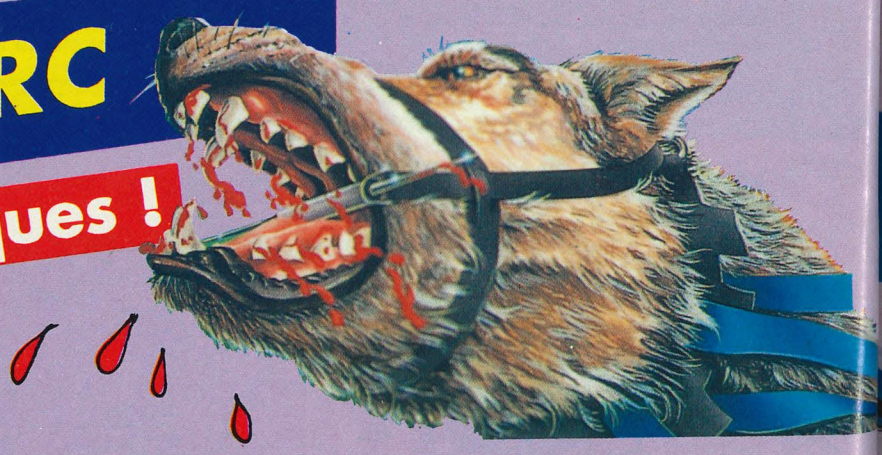
# ASTÉRIX CHEZ RAHAZADE & BLUE BERRY

## Le cocktail micro-bd

Astérix chez Rahazade et Blueberry contre le Spectre aux Balles d'Or, tous d'eux édités par Coktel Vision, sont sortis depuis quelques temps déjà. Ils illustrent parfaitement le penchant actuel de certains éditeurs pour les adaptations micro des grands classiques de la B.D.
Précisons tout de suite que des versions sont disponibles aussi bien sur ST que sur PC et Amstrad CPC. Astérix est vendu avec la dernière BD d'Uderzo, mais ce n'est pas le cas pour Blueberry. Les programmeurs de Coktel ont réussi un tour de force pour les graphismes. Les planches originales des deux BD ont été digitalisées, et le résultat à l'écran, quelle que soit la machine, est vraiment superbe. On se croirait chez le libraire du coin en train de feuilleter un album.
Si la version ST est à la hauteur de ce que l'on était en droit d'attendre, il faut souligner les prouesses réalisées sur PC (EGA ou mode 16 couleurs de l'Amstrad PC) et de la version CPC. Par contre, seule la version ST dispose de

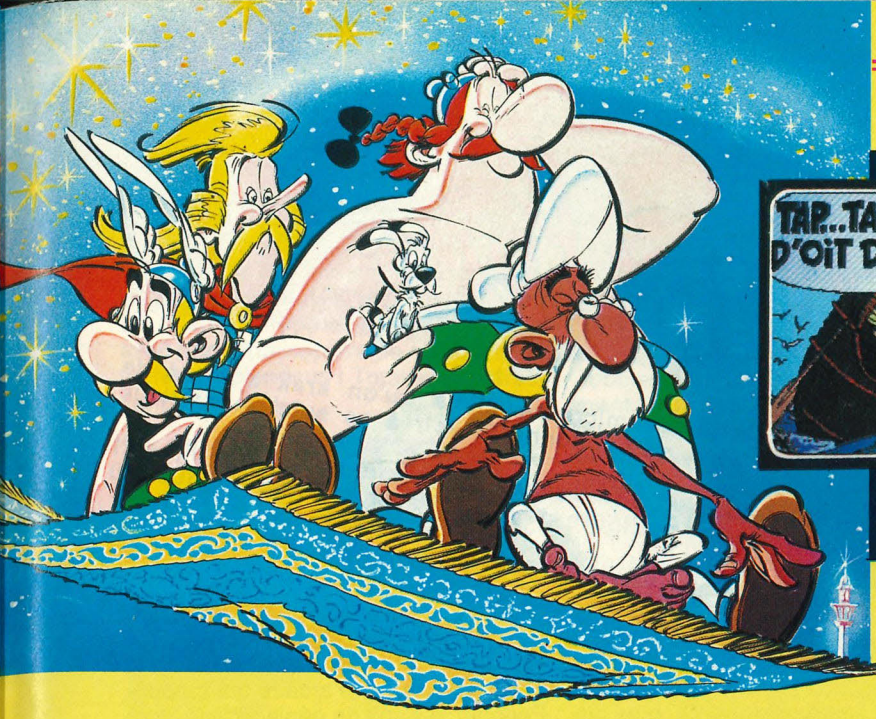
# KNIGHT ORC

## Aventures glauques !



L'amateurs de jeux d'aventures en anglais et compliqués à souhait, ne fuyez pas, ceci vous concerne. Les autres, ceux qui ne causent pas en anglais ou qui ne supportent que les jeux d'arcade peuvent passer leur chemin, Knight Orc n'est pas fait pour eux.
Maintenant que nous sommes entre nous et qu'ils ne restent plus que des fanas d'aventures, on va pouvoir y aller.
On attendait de Rainbird un jeu de la qualité d'un The Pawn ou d'un Jinxter Knight Orc a l'immense mérite de posséder un scénario d'une grande originalité : vous êtes un nul, une larve, beurk, j'en ai honte pour vous, bref, un Orc, vous savez, une de ces affreuses et ignobles créatures qui pullulent dans l'œuvre de JRR Tolkien. But du jeu : s'en sortir.
Les graphismes ont un style très particulier qui les identifient au premier abord. Cela risque peut-être de déplaire à certains, moi j'aime bien. Seul réel problème, les accès disques effroyablement énervants que réalise le programme régulièrement. En fait, l'aventure me semble pouvoir convenir à tous les fanas du genre, avec l'immense réserve toutefois que le niveau d'anglais requis est considérable. Ceux qui cause le rosbeef courrement peuvent se laisser tenter.
**(Disquette Rainbird pour ST ou CPC).**

**O.F.**



musiques et de bruitages dignes de ce nom. Sur ST, on a même droit à la musique qui accompagne généralement Astérix au cinéma.
Mais, c'est là que les réticences commencent à apparaître, les jeux en eux-même sont assez particuliers. Astérix peut être décomposé en deux parties principales. D'abord, le choix d'actions qui font progresser l'aventure. La sélection se fait, avec la souris ou le joystick, entre différentes possibilités. L'ensemble est malheureusement assez dirigiste et ne laisse que peu de place à la fantaisie des joueurs. Heureusement que cela se passe dans des pages graphiques superbes. Ensuite, il y a quatre ou cinq séances d'arcade dans le style Pac-Man, avec des romains ou des sangliers dans le rôle des fantômes. C'est limité, mais au bout d'un moment, on finit quand même par apprécier.
Blueberry est construit de la même manière, et mélangeant arcade et aventure. Si la partie aventures rappelle fortement Astérix avec ses choix limités, les phases d'actions sont ici différentes, puisqu'il s'agit de tir. Vous devez descendre des indiens qui arrivent à cheval, où des bandits... Mais attention, vos adversaires ont aussi la gachette facile. Plus amusant que le Pac-Man d'Astérix et pas mal fait du tout.
Globalement, Blueberry a d'ailleurs été mieux reçu par les joueurs qu'Astérix. Celui-ci a peut-être souffert de sa trop grande notoriété : il ne pouvait guère que décevoir. Mais il faut encore une fois souligner l'exceptionnel travail graphique de Coktel Vision pour ces jeux qui combleront surtout les plus jeunes d'entre nous. Espérons simplement que si d'autres adaptations de BD devaient voir le jour, la partie ludique soit un peu plus travaillée.
**(Disquettes Coktel Vision pour ST, PC, CPC).**

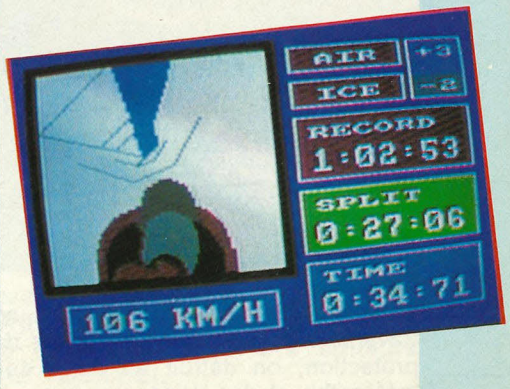
**O.F.**

# BOBSLEIGH

## Plus dur sera le bob...

Le Bobsleigh est un sport de riches. J'en savais rien jusqu'à hier, mais aujourd'hui, je suis devenu à peu près incollable sur le sujet. C'est vrai que les gens de Digital Integration ne sont pas n'importe qui. Ce sont des spécialistes des simulateurs ultra-réalistes en tout genre, de l'avion (Fighter Pilot, sur CPC) à la moto (TT Racer, sur CPC et C64).
Le bobsleigh de Digital Integration est donc une simulation complète qui contient aussi bien de la technique, de la stratégie et de l'arcade. Vous devez réaliser une saison du championnat du monde. A vous de choisir les circuits, le type de votre Bob, etc. Faites attention à la météo et choisissez l'équipement adéquat. Ensuite, la chasse aux sponsors. Attention, ceux-ci sont exigeants : si vous êtes nuls, plus d'argent pour finir la saison... Le plat de résistance du soft, c'est bien sûr la course en elle-même. Il faut pousser le bob au départ, grimper dedans et là, la seule chose à faire est de surveiller la direction. Attention surtout à compenser la force centrifuge dans les virages, ou c'est l'accident garanti... Très bien fait, c'est ultra-prenant et on rigole un bon coup si on joue à plusieurs.
Au fur et à mesure des courses, votre technique s'améliorera sûrement. Enfin, j'espère pour vous. Il est bien sûr possible de sauver le championnat en cours sur disk. Bref, Bobsleigh est un bon jeu tenant plus de l'arcade que de la simulation, même si il ne faut pas négliger la partie stratégique. Vous auriez tort de passer à côté.
**(Cassette et disquette Digital Integration pour CPC).**

**J.O.**



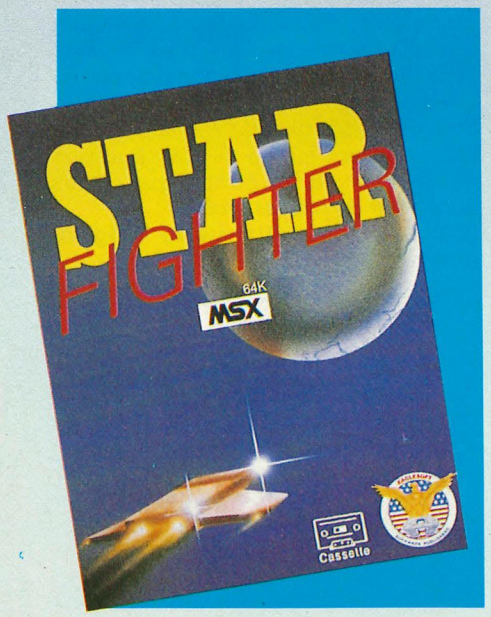
SOFTS

# 30 MSX HITS

## Mini Prix

**Moins cher, tu meurs !**
**Enfin ! Les dieux nous ont entendus, nous pôvres kritiques micro-newsiens qu'on krak à force de kroker du soft pas bô et trop cher, qu'on sait même plus s'élocutionner ! (voir à ce sujet la rubrique "Pas d'accord", page 68).**
**Les dieux... ou plutôt Eaglesoft qui propose 30 jeux sur 6 cassettes pour moins de 200 F, soit moins de 7 F le jeu ! Du jamais-vu qui, espérons-le, préfigure le PIF (Paysage Informatique du Futur), quand le piratage aura perdu sa raison d'être !**
**Et pour qui c'est ce super cadeau ? Pour les MSX ! Pour une fois que ce sont eux les gâtés...**

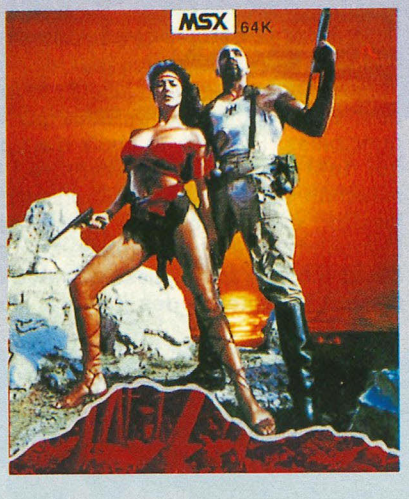
Quand on tient l'énorme boîte de cette énorme compilation de hits entre ses mains, il s'agit d'abord de ne pas céder à l'affolement... 30 hits ! Par lequel commencer ? De quoi ai-je envie ? Vais-je lire toutes les règles ? Ou charger une cassette au hasard ? Ou je les écoute toutes au walk-man, pour me faire une idée ?
Stop ! Pas de panique ! Un seul moyen : prendre les cassettes dans l'ordre, et consulter méthodiquement la succession des titres, comme on dresse un procès-verbal !
Cassette 1, face 1 : **Starfighter**. Un petit combat intergalactique pour se mettre en jambe, joliment réalisé. On




saute d'un coin de l'espace à l'autre, on traverse à chaque fois des grilles de protection, on détruit au laser des météorites et des vaisseaux ennemis (graphisme impressionnant), plus un code secret à découvrir pour améliorer ses performances : spectaculaire, rapide, marrant. Suite de la face 1 : **Speedboat Racer**. Une course sur un lac entre des "portes" marquées par des bouées. Il faut doser sa vitesse au mieux pour ne pas décoller, et surveiller la force du vent pour ne pas chavirer. En plus, des concurrents s'acharnent à vous heurter. Une course assez banale, et, même graphiquement, le thème du hors-bord n'apporte pas beaucoup... Passons à la face 2 (de la cassette 1, bien sûr ! Si vous ne suivez déjà plus, mieux vaut que vous abandonniez tout de suite la lecture de cet article !). On y trouve de l'ultra-classique : **Oh shit !**, un Pac-Man redécoré avec un peu d'humour. Indispensable quand même : il faut toujours avoir un Pac-Man sur son micro, même si on n'y joue pas. Plus original : **The Heist**, où vous tenez le rôle d'un cambrioleur qui visite systématiquement des boutiques et des appartements. Ascenseurs, escaliers roulants, une sorte de jeu de piste étrange, assez prenant finalement. Enfin, dernier "hit" de la seconde face : **Spy Story**. Nous ne vous en parlerons pas, pour la simple et bonne raison que ce programme (le seul sur 30) n'a jamais voulu se charger... Tant pis. Un jeu d'arcade-aventure, semble-t-il.

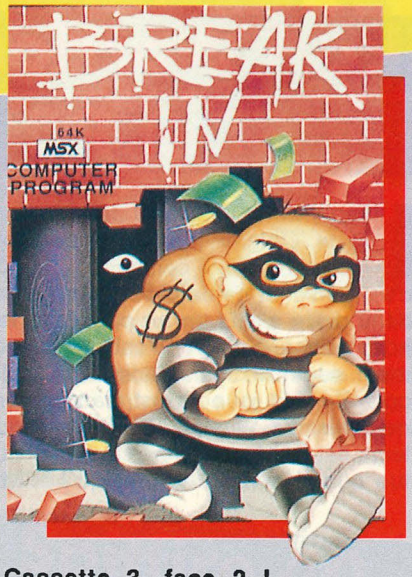
### Cassette 2, face 1 !

Un titre-canon : **Beach-Head** ! Nous ne vous le présenterons pas une fois de plus : si vous ne connaissez pas encore ce fantastique jeu de tir et de stratégie, cette compilation est votre dernière chance ! Juste après, **Musix** : un éditeur musical relativement complet, avec quelques fonctions de synthétiseur, et un affichage lisible. On a vu mieux depuis, mais c'est une bonne initiation. On retourne la cassette... **Skooter** : un jeu d'arcade qui rappelle Penguin. Il s'agit de déplacer des blocs pour s'ouvrir un passage tout en essayant d'écraser des monstres et de



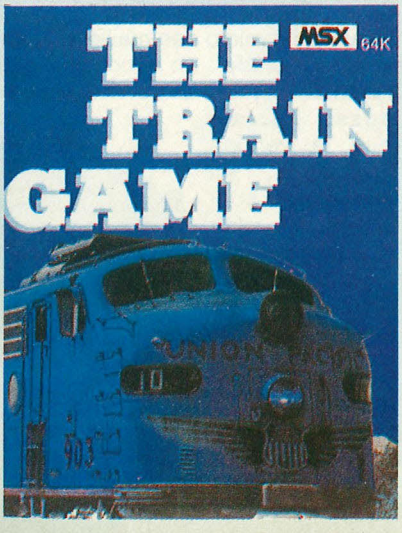

découvrir des cœurs. L'animation est parfois trop saccadée, mais l'ensemble vous distraira bien deux heures. **Mazes Unlimited** est plus contestable. Des labyrinthes, des labyrinthes, et encore des labyrinthes ! C'est bien joli, mais on se lasse de se perdre et de fusiller sans arrêt des petits monstres très laids... Une bonne surprise pour terminer cette face plutôt faible : **Hard-boiled** (se dit de la cuisson des oeufs durs). Un jeu d'arcade-aventure SF, sur quatre planètes, à travers 50 salles baroques sur chacune. Clefs, potions magiques, etc, etc, vous mèneront au secret final. Un petit programme très fignolé et astucieux.
Le départ de la troisième cassette est génial : **Break In**, un excellent casse-briques à plusieurs étages, qui simule la destruction du mur d'une banque. Il faut découvrir et ramasser les sacs d'or sans heurter la sirène d'alarme... Very funny. Un drôle d'utilitaire suit, **Mastervoice**. Vous branchez un micro sur

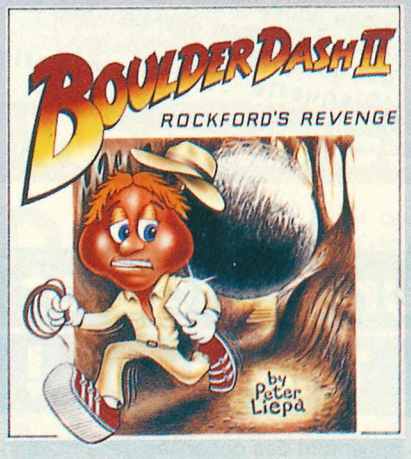
votre...micro ! Vous parlez dedans : votre voix est synthétisée et enregistrée. C'est aussi possible en branchant un magnétophone à la place du micro. Le résultat est souvent désastreux, toujours hilarant. Un gag, cet utilitaire ! Le célèbre **Chopper 1** termine la face avec brio : l'hélicoptère de combat dans toute sa splendeur ! Totalement stressant.




**Cassette 3, face 2 !**

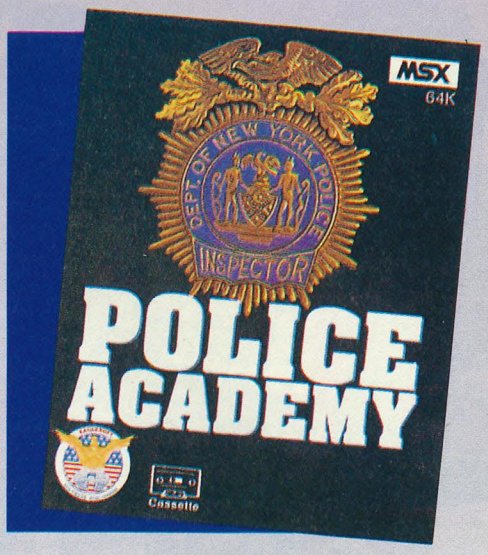
**Pico Pico** : vous construisez un château en déplaçant des blocs de pierre et en exterminant des araignées dont vous avez sans doute dérangé les toiles. Pas de quoi se rouler par terre en poussant des cris. Mieux : **Sorcery**. La classe au-dessus ! Le top-niveau ! Depuis 85, date de parution de ce programme, des générations de fanatiques se sont acharnés à résoudre ce remarquable jeu d'arcade-aventure. Un conseil : entrez, vous aussi, dans cette folie !
Encore plus fort : **The Traingame**, un programme hollandais de simulation de pilotage d'un train. Rare, original, et diablement bien fait : vous apprendrez à fermer et ouvrir les portes, et à respecter les horaires en vous conformant aux vitesses données par les signaux lumineux. Spectaculaire et intéressant.
On passe à la cassette 4. Je ne voudrais pas insister, mais vraiment, il y a de quoi jouer pendant un an dans ce coffret ! **Boulderdash 1** d'abord : des souterrains à creuser en évitant les éboulements et en ramassant des diamants. Un jeu d'arcade ? Au début, oui... En fait, une véritable succession de casse-têtes. **Boulderdah 2**, encore plus dur, est sur la cassette 5. **Life in the fast lane** : jeu d'arcade rapide, qui vaut essentiellement par sa vitesse. No comments. **Robot wars** : un combat soi-disant tactique contre de bien gentils robots. Mouais... On continue avec **Police Academy 1** : le film était une bêtise abominable, le jeu est un peu mieux, mais se restreint à un exercice de tir déjà vu et revu... On termine sur **Miner Machine** : le même univers que Boulderdash, mais traité différemment. Grottes, pépites d'or, chauves-souris à vaincre dans un minimum de temps. Il est possible de créer ses propres grottes, une bonne trouvaille.




**Cassette 5, face 1 !**

**Spy contre Spy** : récemment adapté sur la Sega. Version très semblable, parfaitement réussie. Allez voir notre banc d'essai dans ce numéro ! **Polar Star** : dans la lignée des grands classiques de jeu SF. Du tir, de l'adresse, mais quelle banalité ! **Happy Fret** : un très bon jeu d'aventure, où vous êtes à nouveau un cambrioleur. Mais, avant de vous emparer du butin, vous devez trouver des outils, apprendre à les manier, chercher le coffre, et découvrir un mot de passe : le jeu n'a l'air de rien, mais il se révèle vite très difficile...
La cassette 6 est un bon mélange de jeux d'arcade et de réflexion. Parmi ces derniers, **Boardello** est une adaptation du jeu d'Othello ou de Reversi. Il s'agit de retourner les pions de l'adversaire en les encerclant. Le joueur-ordinateur est d'un bon niveau et il réfléchit vite. Avec **Confused**, vous assemblerez des puzzles sur l'écran (plus commode que de recouvrir pendant un mois la table du salon). Ce sont des puzzles assez simples. Le maniement des pièces est bien calculé. Pas de sauvegarde de partie en cours : dommage.




Les deux jeux d'arcade sont de valeurs très inégales. **Sky Vision** essaie de nous étourdir par un affichage pseudo-3D. Echec complet, c'est laid et on s'ennuie ! **Oil's Well** est plus modeste mais de loin supérieur : encore un voyage dans le sous-sol (cf Boulderdash et Miner Machine). Des poches de pétrole doivent êtres atteintes avec des forets. Il faut bien calculer leur emplacement, et forer vite, car chaque écran a son chronomètre. Des monstres, les Oozies, essaient de casser vos forets et de vous tuer ou de vous faire perdre du temps. Oils'Well n'est pas un hit à proprement parler, mais un des ces petits programmes bien conçus auquel on revient tous les deux jours.

**Dodo !**
Que vous dire de plus ? Autant de jeux, c'est épuisant ! A notre avis, il faut une bonne semaine de congé pour pouvoir jouer sérieusement avec cette incroyable quantité de logiciels. En comptant cinq heures de rude travail tous les jours, pas moins ! Et, pour faire un bilan très subjectif, ce package réunit, à notre goût, environ 14 excellents programmes, 11 softs moyens mais distrayants, et 5 authentiques nullités. Faites vos comptes : ça reste avantageux. Car pour ce prix-là, on a parfois UNE SEULE NULLITE !!!
**(6 cassettes de divers éditeurs sur MSX1/2).**

**Jean-Michel Maman**

# LES ADAPTATIONS

Les éditeurs ne sont pas raisonnables ! Vous pensez : tous les mois nous recevons des logiciels déjà connus sur une machine mais adaptés à une autre. Comme généralement on en a déjà parlé en détail, on ne va pas recommencer à tous les coups. Pourtant un bon soft sur ST peut être nul sur CPC, et inversement. Alors, à partir de ce mois-ci, vous retrouverez tous les mois cette rubrique consacrée aux dernières versions d'un programme ancien ou dont on a déjà causé.

## Crash Garrett sur CPC !

Si vous êtes un fidèle lecteur de Micro News (et vous avez intérêt), vous vous souvenez de tout le bien qu'on avait dit de Crash Garrett sur ST dans notre numéro 7. Si vous n'êtes pas un fidèle, tant pis pour vous. Le soft est maintenant disponible sur CPC et, à ma plus grande surprise, il est tout aussi génial, ou presque. Crash Garrett est un jeu d'aventure ultra sophistiqué et extrêmement riche, construit autour de nombreuses séances animées : comme au cinéma. Le jeu possède de très bons graphismes en 4 couleurs. Seul reproche, le choix de ces couleurs est parfois discutable... Enfin, on va pas en faire un fromage ; le soft possède une classe exceptionnelle. On se demande même comment Ere à réussi à mettre tout ça sur une disquette trois pouces... Et, bonne nouvelle, de nouvelle aventures de Crash Garrett devraient voir le jour d'ici quelques temps...

**(Disquette Ere Informatique pour CPC).**

## Ikari Warriors sur ST et PC

Ikari Warrior est un jeu de guerre du style Commando. Normalement, tout le monde a compris. Sur CPC, c'est génial et ça date d'il y a un an et demi. Elite a mis un an pour faire les adaptations. Sur ST, c'est graphiquement superbe, mais l'animation et le contrôle des joueurs est franchement mauvais. La version PC quatre couleurs est limitée, mais pas trop mal foutue quand même. A noter qu'il existe

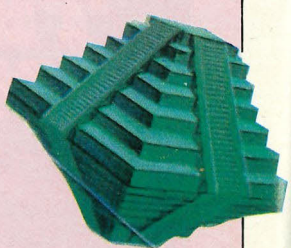
## Mach 3 sur Amiga et Thomson !

Ah, Mach 3 ! Jusqu'à présent, je le connaissais sur CPC, PC et ST. A part la version PC, qui s'obstinait à rester en quatre pauvres couleurs, l'ensemble était d'un fort bon niveau. En deux mots, je vous rappelle que Mach 3 est un jeu d'arcade au sens le plus pur du terme : vous dirigez un vaisseau et vous devez flinguer le plus possible d'engins ennemis. Pas l'ombre d'un scénario cohérent, mais à vrai dire, on s'en fout complètement : on s'éclate et on n'a pas le temps de réfléchir... Bref, la version AMIGA est sensiblement équivalente aux autres en ce sens qu'elle est à la hauteur des possibilités de la machine. C'est toujours aussi rapide et bien fait. Les bruitages sont discrets, mais sympas. Le jeu est un peu monotone à la longue, mais il fera plaisir aux afficionados de l'AMIGA qui seraient en manque d'arcade. Quant à la version Thomson, elle est au maximum des capacités de la machine : son nul, mais bonne vitesse d'ensemble. Un jeu d'arcade comme on en voit pas tous les jours sur MO6, TO8 ou TO9+.

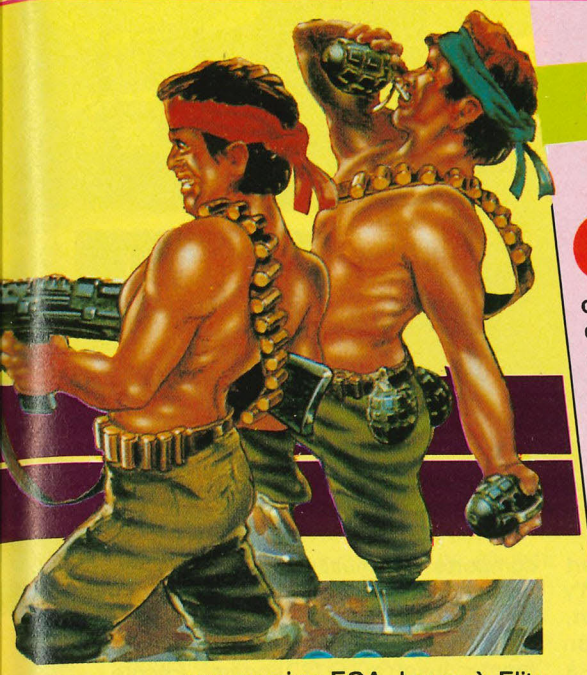
**(Disquette Loriciels pour AMIGA ou THOMSON).**

## Xenon sur Amiga

Heureux les possesseurs d'Amiga, ils commencent à être gâtés. Après une longue traversée du désert où pas l'ombre d'un soft ne daignait montrer le bout de sa disquette, voici enfin les logiciels qui débarquent. Ce mois-ci c'est, entre autres, Xenon, un jeu d'arcade fabuleux de Melbourne House. Au sommet de sa forme, l'éditeur nous propose l'équivalent micro des meilleurs jeux de salles d'arcade : un shoot'em up parfaitement réalisé. La version Amiga est aussi géniale que la version ST avec, en prime, des bruitages et une musique nettement supérieurs. Xenon, c'est le must absolu pour les amateurs d'arcade.

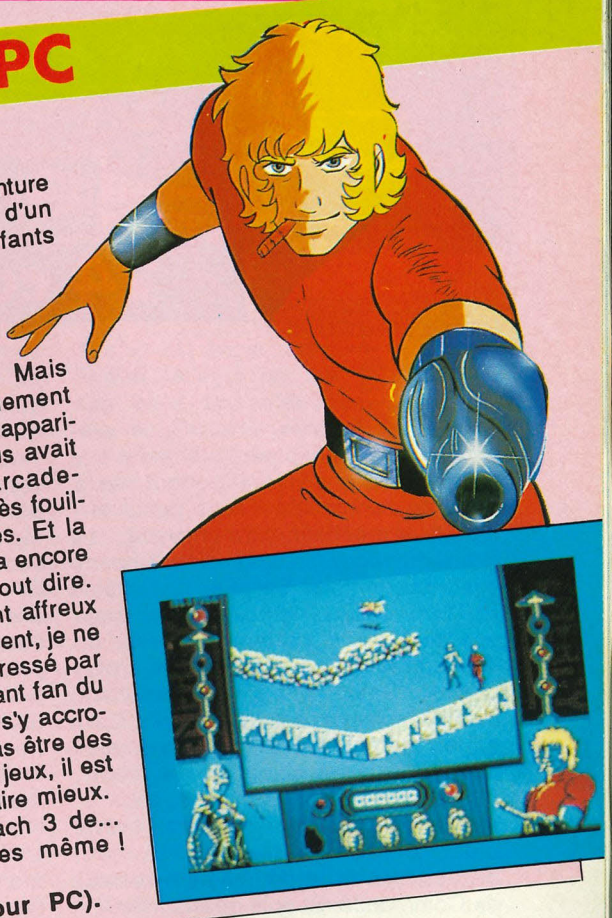


**(Disquette Melbourne House pour Amiga).**



une version EGA, bravo à Elite l'initiative. Allez, les fans du ST pe... ent l'acheter quand même, mais uniquement parce qu'il n'y a pas (encore) mieux pour le moment. Espérons que ça vienne...
**(Disquette Elite).**

# Cobra sur PC



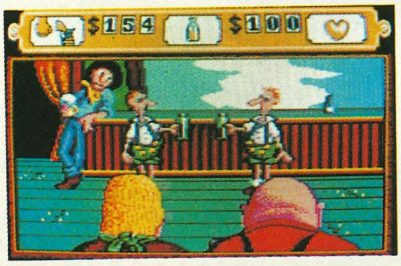
Cobra est un jeu d'arcade-aventure signé Loriciels et adapté d'un dessin animé pour les enfants que vous avez peut-être entrevu un mercredi après-midi. Personnellement, je ne le connais pas, mais il paraît qu'il a beaucoup de succès. Mais hélas, hélas, le jeu est franchement très quelconque. Une première apparition de Cobra sur CPC ne nous avait déjà pas convaincus : arcade-aventure sans grand intérêt, très fouillie et avec des décors pauvres. Et la transcription du jeu sur PC lui a encore fait perdre de l'intérêt, c'est tout dire. Les graphismes sont vraiment affreux et l'animation... Très franchement, je ne vois pas qui pourrait être intéressé par Cobra sur PC. Même un enfant fan du dessin animé aura du mal à s'y accrocher. Les PC ont beau ne pas être des machines parfaites pour des jeux, il est quand même possible de faire mieux. Regardez par exemple Mach 3 de... Loriciels. Tiens ? C'est les même ! Alors, cherchez l'erreur...
**(Disquette Loriciels pour PC).**

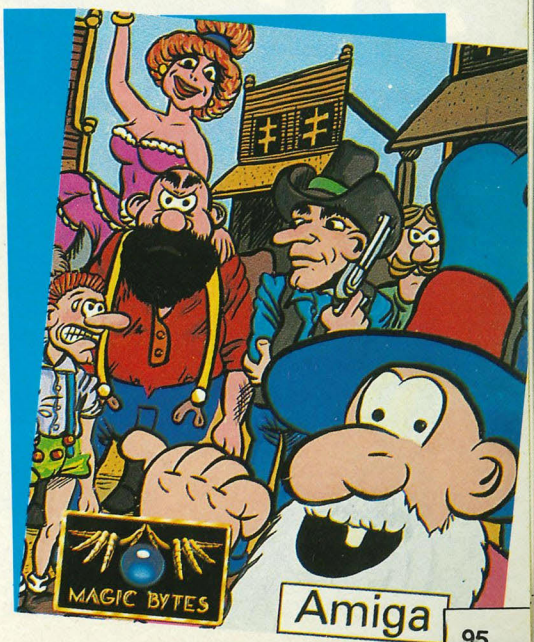
# Spitfire 40 sur ST

Ce programme, je le connais bien : je le possède depuis un ou deux ans sur CPC, dans une version assez sympa. La version ST vient d'être réalisée par Mirrorsoft. Et incontestablement, le programme a veilli. Ce qui me semblait bon sur un 8 bits il y a deux ans me semble vraiment quelconque sur un 16 bits d'aujourd'hui. Bien sûr, les graphismes ont été améliorés et l'animation est plus rapide. Non, simplement, de nos jours, je ne vois pas l'intérêt d'un truc comme ça sur ST. C'est un honnête mélange de simulation de vol avec attaque contre des ennemis, sans plus. A réserver aux passionnés du genre, s'il y en a encore.
**(Disquette Mirrorsoft pour ST).**

# Western Games sur Amiga

Dans notre numéro 8 (et oui, déjà...) nous vous avions dit le bien qu'il fallait penser de Western Games, un jeu Magic Bytes distribué par Infogrames, dans sa version CPC. Western games, c'est un ensemble de six épreuves pseudo-sportives du far West : craché de chique, concours du plus grand bouffeur... En fait, vous l'aviez compris, c'est un prétexte pour une immense rigolade. Si le jeu était franchement pas mal sur CPC, la version AMIGA m'a nettement laissé sur ma faim. Les graphismes sont quasiment identiques, à un ou deux poils près. Ok, sur CPC, ils étaient vraiment super. Mais par rapport aux possibilités d'un Amiga, c'est quand même décevant. Les bruitages sont par contre réussis, avec digitalisation de bruits de foules et de saloon. Mais le gros problème, c'est que le jeu se révèle très rapidement inintéressant. Au bout de quelques minutes, on en a déjà marre... Dommage, dommage, ça aurait pu être pas mal...
**(Disquette Magic Bytes pour Amiga).**



# GRYZOR

## Gryzor 24 carats

Gryzor, signé US GOLD, est un logiciel remarquable par bien des côtés. D'abord, le scénario peut prétendre à la palme de la stupidité et surtout pas à celle de l'originalité : vous gentil terrien, tuer méchant extra-terrestre... Le genre de truc qu'on a dû voir une bonne centaine de fois. En plus, les vilains E.T. (les Duurs !) ont établi une base sur terre qu'ils veulent conquérir en sabotant la météo. Ça, c'est déjà plus original. Seulement, c'est le scénario de la jaquette ça, pas celui du jeu. Celui du jeu revient tout simplement à vous faire tirer sur tout ce qui bouge, robots, E.T. agressifs, portes blindés, etc.

Après avoir lu le scénario, j'avais même plus envie de charger le jeu, m'attendant à un sempiternel remake de Commando. Et puis quand même, il faut bien que je mérite mon salaire, alors je l'ai fait. Et là, gasp...

Je suis passé à la ligne pour ménager le suspense. OK, vous y êtes ? Gryzor est géant ! Surprise, pas vrai ? C'est bien évidemment un jeu d'arcade pure et dure, mais putain, quelle classe ! Vous dirigez Gryzor, qui combat pour l'avenir du monde libre et de ses cumulos nimbus. Et tel l'Albert Simon des temps modernes, vous n'y allez pas de main-morte. Au départ, vous êtes seulement équipé d'un pauvre petit pistolet. Si vous arrivez à descendre certains bonus, vous aurez droit au tir à répétition, laser (recommandé), tir triple, etc. Et vous en aurez besoin : ça grouille d'ennemis dans tous les sens et on n'a pas le temps de souffler une seconde.

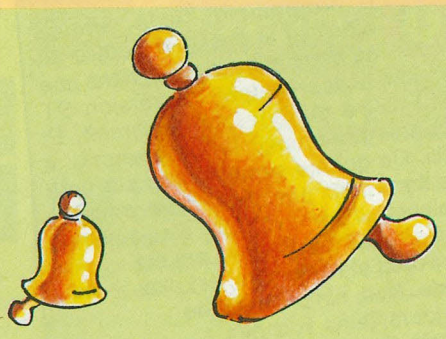
L'animation est superbe, magnifiquement détaillée et ultra-précise. La gestion du joystick est quasiment parfaite. En plus, les personnages sont de bonne taille, on massacre à l'aise en gros plan. Les décors sont vraiment très bien, recherchés et très variés. J'ai gardé le meilleur pour la fin : Gryzor comporte une multitude de terrains différents. D'abord, dans la jungle pour atteindre la base. Ensuite, dans la base. Après, des plates-formes pour monter jusqu'au Q.G. ennemi. Encore après, plein d'autres choses. Et chaque épisode est en fait un jeu différent, programmé autrement et qui ne se joue pas comme les autres. Grandiose. C'est rare qu'un jeu d'arcade m'enthousiasme autant. Là, si. Et vous savez, depuis que je l'ai chargé une première fois, il n'a pratiquement plus jamais quitté mon CPC. Avec Gryzor, massacrer les ennemis est un plaisir dont on ne se lasse pas...

**(K7 et disquette US GOLD pour Amstrad CPC).**

**O.F.**

# STINGER

## Diabolique !



Que diriez-vous d'un jeu de tir en apparence complètement classique et qui vous tire dessus tout ce que l'esprit humain a pu inventer ?

Avouez que vous commencez à saliver, non ?

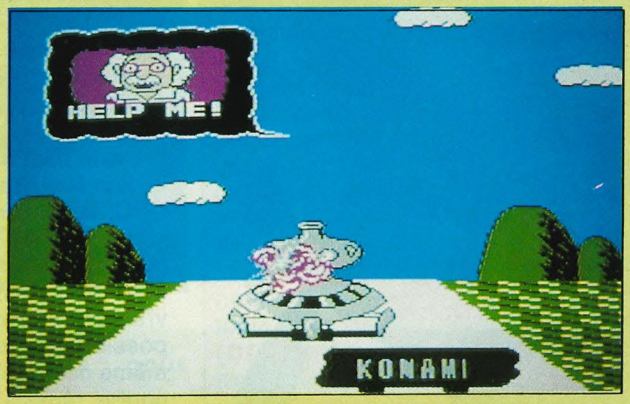
Très bien !

Stinger est un nouveau jeu de tir concocté par Konami pour la console Nintendo. Il a du punch et de la méchanceté. Je vous préviens : vous allez en redemander !

Le scénario est épatant : vous devez secourir un vieux professeur (il ressemble à celui de "Retour vers le futur") qui a été kidnappé par les maudits "Attackons". Votre engin s'appelle un Stinger, et vous devez combattre pendant sept étapes pour sauver le prof.

Un ou deux joueurs peuvent jouer (les deux joueurs jouent simultanément et peuvent tirer ensemble avec un laser à ondulations). Le jeu se déroule à l'horizontale et à la verticale.

Votre vaisseau commence le jeu avec une puissance de feu composée de balles et de bombes. Vous augmentez votre puissance en tirant et en récoltant des cloches de différentes couleurs qui



# TRACK & FIELD

## Pour les sportifs de salon...

Track & Field est un vieux classique qui créa l'événement lorsqu'il apparut pour la première fois dans les salles de jeux. Konami vient de le sortir sur la console Nintendo, et vous ne pouvez pas trouver mieux, à part la version arcade.

L'ouverture vous met déjà l'eau à la bouche : le titre-écran se déroule derrière un athlète qui porte une torche enflammée. Vous pouvez choisir entre deux niveaux de jeu : débutant ou expert. Vous pouvez également jouer avec un ami grâce à l'option 1/2 joueurs.

Vous pouvez choisir entre huit épreuves : le cent mètres, le saut en longueur, le 110 mètres haies, le javelot, le tir aux pigeons d'argile, le triple saut, le tir à l'arc et le saut en hauteur.

Vous jouez avec la manette standard. Le bouton B n'est pas utilisé, tandis que le bouton A sert à courir et tirer, et la manette à calculer le temps, l'angle de tir et les tirs eux-mêmes. L'écran de jeu est similaire à celui de la version arcade, avec le high-score, les scores des deux joueurs, le record du monde, le temps de qualification et votre temps personnel. Les épreuves sont très amusantes et le problème de temps est crucial. Le javelot est mon préféré ; il faut presser comme un fou sur le bouton A et tirer sur le joystick pour trouver l'angle. Le saut en longueur est également très bon, avec une technique similaire. Le tir aux pigeons d'argile et le tir à l'arc changent agréablement. Pour éviter d'avoir à passer toutes les épreuves, vous pouvez opérer votre sélection au début du jeu et choisir une épreuve parmi les huit disciplines.

Il y a trois sortes de bébés-bonus (c'est ainsi qu'ils s'appellent !) qui apparaissent au hasard et vous font gagner un bonus de 3000 points : les cochons facétieux, les OVNIS et les taupes.

Le graphisme est du même niveau que la version arcade, mais Track & Field a toujours été plus remarqué pour son jeu que pour son graphisme, et il est ici fidèlement reproduit. Le son, comme dans la version arcade, est OK et colle bien au sujet, la seule chose qui manque est le bruit des pieds des athlètes (essayez de l'imiter en tapant du pied par terre !).

D'accord c'est un jeu déjà ancien, mais il a le mérite d'être agréable à jouer, varié, et d'être assez unique comparé à tant de jeux médiocres et mal conçus.

**(Cartouche Konami pour console Nintendo).**

**T.T.**

tombent des nuages. Une cloche jaune (500-10.000 points), une cloche bleue (accélération de la vitesse), une cloche rouge (laser), une cloche blanche (tir doublé), une cloche rouge et blanche (triple puissance de feu avec trois vaisseaux), une cloche bleue et blanche (champ de force).

sur le sol se trouvent des cibles sur lesquelles on peut tirer et gagner des points : ? est un score mystère, l'étoile permet de tirer dans cinq directions, R indique que l'on tire à droite, L à gauche, une croix donne une vie supplémentaire, et un portrait du prof vous enlève du bonus. (Si votre vaisseau est touché, une ambulance apparaît. Son contact effacera vos avaries mais ça n'est valable qu'une seule fois par vie).

La première scène se déroule horizontalement à travers l'océan pacifique (sa difficulté vous met déjà dans l'esprit du jeu), la deuxième scène représente un royaume sous-marin qui se déroule à la verticale. Au cours de la troisième scène, vous volez au-dessus du désert où des "hangars" dont les vêtements claquent au vent, essayent de vous repousser (des images directement issues de "Revenge of the Mutant Camels"), tout cela se déroulant à l'horizontale. La scène quatre représente un glacier, la cinquième une région sud-américaine (verticale) où vos ennemis accélèrent leur attaque, rendant le jeu plus féroce. Avec la sixième scène, vous vous retrouvez dans l'espace : elle semble interminable et j'en étais à me demander si j'en verrais le bout un jour.

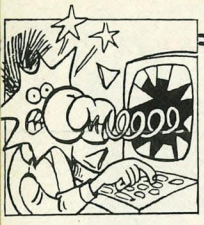
La scène finale est un véritable enfer. Il ne vous faudra rien moins qu'un miracle pour la franchir. J'y suis finalement parvenu et me suis retrouvé face à une immonde brute qui m'a filé une sévère correction !

A la fin de chacune des sept scènes, vous devez combattre un énorme monstre, ce qui vous permet d'accéder au niveau suivant. Le monstre du septième niveau est incroyablement difficile à battre, croyez moi !

C'est un jeu étonnant, rapide et dur : ALLEZ VITE L'ACHETER !!!!!!

**(Cartouche Konami pour Nintendo).**

**T.T.**



# L'IMAGE NUMERIQUE

(3e partie)

## LES TRAITEMENTS DE L'IMAGE COULEUR

**Avant de revenir à des applications spécifiques sur les micro-ordinateurs, nous allons décrire les principaux traitements de l'image numérique. Ces traitements sont basés le plus souvent sur la manipulation des couleurs, en considérant qu'un point représente directement les intensités RVB, comme nous l'avons vu le mois dernier, et non l'adresse d'un registre.**
**Nous verrons ensuite comment adapter ces traitements aux micro-ordinateurs Amiga, Atari et autres.**

### L'interpolation linéaire

L'interpolation linéaire est un calcul assez simple qui permet de déterminer une valeur intermédiaire à deux extrêmes spécifiés par l'utilisateur. Ce calcul est à rapprocher de l'intervallage en DAAO (Dessin Animé Assisté par Ordinateur), où l'on peut à partir de deux dessins, obtenir par traitement informatique toute une série de mouvements intermédiaires.
L'interpolation linéaire connaît de nombreuses applications comme le mixage, l'effet de brume ou de brouillard ou encore pour effectuer un ajustage du contraste.
La formule est :
Cf = C1 x k + C2 x (1-k)
C1 et C2 représentent deux points de couleur, chacun étant multipliés par le cœfficient k pour C1 et 1-k pour C2. L'addition donnant la couleur résultante Cf.
k dans ce calcul peut varier de 0 à 1.
En image couleur la formule doit être divisée en trois parties, chacune se rapportant à une couleur primaire rouge, verte, ou bleue.
La formule finale sera donc :
Cf = [R1 x k + R2 x (1-k)] + [V1 x k + V2 x (1-k)] +
[B1 x k + B2 x (1-k)]
L'interpolation est appliquée aux valeurs RVB représentant la couleur du point. C'est là un des aspects particuliers du traitement de l'image couleur qui explique sa relative lourdeur.

Lorsque k croît, 1-k décroit, ce qui permet à Cf de ne jamais dépasser les limites, entre 0 et 7 par exemple, de C1 et C2.
Exemple :
k = 0.3 C1 = 7 C2 = 0
Cf = 7 x 0.3 + 0 x (0.7) = 2.1
Cf sera toujours compris entre 0 et 7 si C1 et C2 varient eux-mêmes entre 0 et 7.

### Mixage par interpolation linéaire

On peut mélanger deux images couleurs par interpolation linéaire. Un mixage équilibré devra être dosé pour donner 50% de l'intensité de chacune des deux images. On donnera à k la valeur 0.5. Si on mixe un point noir (0,0,0 en RVB) et blanc (7,7,7) on obtiendra :
$Cf_{rvb}$ = 7 x 0.5 + 0 x (0.5) soit 3.5 (4 en valeur entière) ce qui correspond bien au gris (4,4,4).
En faisant le même calcul avec k variant de 0 à 1 en pas de 0.1, on obtiendrait un fondu enchainé, mais qui ne serait pas particulièrement rapide, puisque la formule doit être appliquée trois fois pour chaque point de l'écran, soit entre 50 000 et 250 000 points sur les écrans graphiques actuels.

### La brume, l'effet jour/nuit

La brume est aussi basée sur l'interpolation linéaire et ressemble au mixage, à la différence que la seconde image n'est constituée que d'une seule couleur.
Le blanc ou le gris pour produire une brume ou un brouillard. Le noir ou le bleu foncé pour produire un effet de transition jour/nuit.
Ici aussi, il est nécessaire de dissocier les composantes de la couleur d'un point. Seulement, la couleur de la seconde image étant fixe, on peut tirer profit d'une table de valeurs précalculées pour accélérer les opérations.
Si on a 256 couleurs simultanées, on créera une table contenant les 256 couleurs interpolées pour une valeur donnée de k. Le traitement ne réclame donc que 256 calculs et sera très rapide, puisqu'il suffira de remplacer une seule valeur par point.

### Le contraste

On peut appliquer la routine d'interpolation linéaire à un effet de contraste logiciel.
Le contraste consiste à accentuer les nuances claires. Pour un traitement numérique, on définira un seuil intermédiaire. Si le point est en dessous de ce seuil, il sera assombri par interpolation au noir; si au contraire il est au dessus de ce seuil, on l'éclaircira. Le problème est alors de représenter le seuil par une valeur cohérente, puisque nous travaillons dans un système couleur RVB. Il faudra donc effectuer une conversion de la chrominance d'un point en une valeur de luminance. Pour cela on peut effectuer une moyenne des valeurs RVB codant le point. Si on travaille en 512 couleurs, chaque point est codé sur 9 bits, 3 pour chaque primaire.
Lum = (R + V + B)/3
La luminance sera comprise entre 0 et 7. Si le seuil est ajusté à 4, pour les points de luminance entre 0 et 3 on procèdera à une interpolation au noir, et pour les points entre 4 et 7, par une interpolation au blanc. L'avantage du traitement numérique, c'est qu'on peut

modifier le paramétrage de la routine, en jouant sur la valeur du seuil, n'appliquer l'effet que sur des points de couleurs données, ou encore inverser le processus du seuil ; interpolation au blanc pour les couleurs sombres, et au noir pour les claires.

## Interpolation aléatoire

Jusqu'à maintenant, le cœfficient k avait une valeur fixe dans les calculs d'interpolation. Mais rien n'empêche de le modifier pour la même image, offrant ainsi divers niveaux d'interpolation.
En attribuant à k une valeur aléatoire, on peut obtenir des effets de textures ou des brouillards à des densités variables, plus réalistes. Si k n'est pas aléatoire mais à variation progressive (toutes les n lignes), on peut obtenir un effet de mixage particulier, où les deux images ne sont fondues qu'au centre, tandis que le haut représente la première image, et le bas la seconde.

## Le filtrage

Le filtrage a pour but essentiel d'éliminer les effets d'escalier, mais il peut être employé à des effets artistiques suivant l'intensité du traitement.
Le filtrage a tout de même un inconvénient, c'est qu'il produit un léger flou.
Pour filtrer une image couleur, on va en fait pondérer la couleur d'un point en fonction de ceux qui l'entourent. Les calculs seront donc relativement importants, puisqu'on trouve en tout neuf points.
Matrice de filtrage :

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 1 |
| 2 | 3 | 2 |
| 1 | 2 | 1 |

A chaque point correspondant à la matrice de filtrage, on attribue un cœfficient qui détermine l'importance du point dans le calcul de la pondération. Ensuite, il n'y a plus qu'à multiplier chaque point avec chaque cœfficient et d'effectuer la somme des résultats. Le tout est finalement divisé par la somme des cœfficients.
On effectue donc une moyenne générale. Bien entendu, les calculs devront être fait indépendamment pour les trois couleurs primaires.
Le point à traiter a le cœfficient le plus fort, 3. Si on considère que tous les points sont blancs (7,7,7) et le point à traiter noir (0,0,0) on obtient (pour les calculs sur le rouge uniquement) :
(7 x 1) + (7 x 2) + (7 x 1) + (7 x 2) + (0 x 3) + (7 x 2) + (7 x 1) + (7 x 2) + (7 x 1) soit 154.
Exemple de calcul :
Matrice avec les cœfficients

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| | X | |
| | | |

La somme des cœfficients : 1 + 2 + 1 + 2 + 3 + 2 + 1 + 2 + 1 soit 15.
Le résultat final est 154/15 soit 1 en entier.
Comme le vert et le bleu sont aux mêmes valeurs on aura un point RVB codé 1,1,1 soit un gris foncé.
Pour traiter le point suivant il n'y a plus qu'à déplacer la matrice d'une colonne ou d'une ligne.
Rien n'empêche de donner une valeur plus faible que celles des points alentour. De même pour éviter de filtrer l'ensemble de l'image, on peut sélectionner quelles couleurs subissent ce traitement. Ceci peut être très utile si on doit éliminer les effets d'escalier d'un dessin sur un fond uni. En n'effectuant le filtrage que sur le fond on pondèrera les points limitrophes de cette couleur sans en traiter d'autres, éliminant ainsi les désagréments du filtrage.

## Effets de masque

L'effet de masque consiste à éliminer une ou plusieurs des couleurs primaires.
L'intérêt, en dehors de l'effet spécial, se situe en photographie où on peut procéder à la prise de vue d'une image en trois phases, en affichant successivement les composantes primaires d'un point. Pour éliminer les composantes indésirables, il suffit d'effectuer un ET logique entre la couleur du point et le masque.

| couleur affichées | masque à utiliser |
|---|---|
| rouge | 111 000 000 |
| vert | 000 111 000 |
| bleu | 000 000 111 |
| jaune | 111 111 000 |
| magenta | 111 000 111 |
| cyan | 000 111 111 |

(ceci pour 512 couleurs par point).

## Applications des effets

Étant donné qu'on ne peut afficher, sur la plupart des micro-ordinateurs, qu'un nombre très restreint de couleurs, et que les points ne codent que le numéro d'un registre de la palette, il va falloir adapter les traitements à ces limitations.
L'effet de masque ne pose guère de problème, puisqu'il est souvent destiné à agir sur tout l'écran. On modifiera donc les valeurs des registres de la palette, pour ne laisser apparaître que les couleurs de bases.
Pour les interpolations et le filtrage, on ne devra plus travailler sur les principes de la chrominance, mais de la luminance. Ceci implique l'utilisation d'une palette conçue sur l'échelle de luminance.
Palettes en valeurs de luminances (512 couleurs maximum ici).

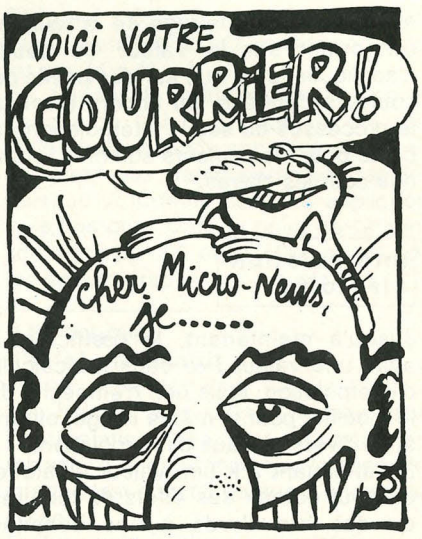
**PALETTES**

| B | R | V | J | M | C |
|---|---|---|---|---|---|
| 000 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000 |
| 001 | 100 | 010 | 110 | 101 | 011 |
| 002 | 200 | 020 | 220 | 202 | 022 |
| 003 | 300 | 030 | 330 | 303 | 033 |
| 004 | 400 | 040 | 440 | 404 | 044 |
| 005 | 500 | 050 | 550 | 505 | 055 |
| 006 | 600 | 060 | 660 | 606 | 066 |
| 007 | 700 | 070 | 770 | 616 | 166 |
| 116 | 611 | 161 | 661 | 707 | 077 |
| 117 | 711 | 171 | 771 | 717 | 177 |
| 227 | 722 | 272 | 772 | 727 | 277 |
| 337 | 733 | 373 | 773 | 737 | 377 |
| 447 | 744 | 474 | 774 | 747 | 477 |
| 557 | 755 | 575 | 775 | 757 | 577 |
| 667 | 777 | 676 | 776 | 767 | 677 |
| 777 | 777 | 777 | 777 | 777 | 777 |

On se basera sur le code du point qui identifie une valeur de luminance (ici entre 0 et 15), ce qui a l'avantage d'être plus rapide sur les temps de calculs, mais on perd évidemment tout le bénéfice de la couleur. Si on agissait sur les registres de la palette, en fonction des résultats RVB, tous les points d'une couleur définie changeraient à chaque calcul et donnerait des résultats incohérents.
Le mois prochain nous aborderons les trucs de programmation pour obtenir plus de couleurs à l'écran, mixer en apparence deux images, ou passer d'une résolution image à une autre, ou encore comment réduire la taille d'une image sans en perdre tous ses détails.
Afin de simplifier les démonstrations, nous vous proposerons des programmes en Basic standard mais qu'il faut mieux réécrire en un langage compilé ou en assembleur, car dans ce domaine le Basic peut demander jusqu'à une demi-heure ou plus en temps de calculs pour une simple image.
Le traitement de l'image n'est pas réservé aux applications professionnelles et pourrait être largement employé dans les jeux d'aventures ou le temps machine est moins préjudiciable, ce qui permettrait de simuler durant l'action des effets météos ou des cycles jour/nuit.

**Patrick Boujet**

# LE COURRIER DES LECTEURS




***Hello you happy Micro News readers ! Voici la rubrique que vous attendez tous, celle dans laquelle on répond à toutes vos interrogations mystiques et autres doutes ésotériques sur le Dieu Ordinateur. Bref, n'hésitez pas à nous écrire, ça nous fera toujours plaisir.***

## EUREKA !

*Avant, j'avais un CPC, mais suite à votre banc d'essai du numéro 6, je me suis procuré un Archimedes. Comme vous le disiez, c'est vraiment une machine extraordinaire mais je souffre d'un manque cruel de logiciels. Les choses vont-elles s'améliorer ? Y a-t-il plus de softs en Angleterre ? (Robert Rasoir, Gentilly)*

Hélas, hélas ! L'Archimedes, la bécane la plus puissante du marché, n'est semble-t-il pas près d'avoir des montagnes de softs. Pour le moment, il n'existe que deux jeux : Zarch, développé par les auteurs d'Elite, de même d'ailleurs que conqueror (320 F TTC). Ces programmes, enfin terminés, sont actuellement les seuls à vraiment exploiter la machine. Coté pro, on trouve plein de langages, C, Fortran, Cobol, Prolog et Lisp. Il y a même un traitement de textes, adapté du ST, First Word Plus. Moins d'une dizaine de softs sont donc effectivement disponibles en France. Les choses ne vont pas mieux en Angleterre. Interrogé par nos soins, le directeur de Palace Software (Barbarian et Rimrunner, entre autres), affirme ne pas croire du tout à l'engin. Il pense qu'il se vendra surtout dans les universités. Mauvais départ donc, mais wait and see, puisqu'il semblerait que certains éditeurs anglais commençent quand même à s'y mettre et que le distributeur français prévoit un nouveau démarrage en septembre...

## LES PIRATES ÉCRIVENT !

*Suite à votre dossier sur le piratage, je m'inquiète sur l'avenir de nos activités en tant que déplombeurs. Tout comme Tsunoo, nous haïssons les "pirates vendeurs" qui, eux, tuent le marché de la micro, et ce à leur unique profit. Alors, nous, les vrais déplombeurs, ceux qui crakent pour le plaisir et la gloire, que risquons-nous réellement ? Sommes-nous recherchés ? Et quelles sont les peines encourues pour la possession de centaines de jeux ? Merci de publier cette lettre qui, je l'espère, éclairera tous ceux qui sont dans notre situation. (Réseau des Crackers Associés Parisiens)*

Vaste problème que voilà. Sachez d'abord que la plupart des éditeurs ne font aucune différence entre les crakeurs "pour la gloire" et les copieurs "vendeurs". C'est peut-être dommage, mais c'est comme ça : ce qui est grave, pour un éditeur, c'est qu'un de ses softs soit diffusé partout, peu importe comment. Concrètement, pour les logiciels de jeux, il n'y a pas d'avis de recherche placardés chez les revendeurs ou les éditeurs, mais faites gaffe quand même ! Si vous n'êtes pas discret, un gros paquet d'emmerdement vont vous tomber dessus aussi sec. Les peines encourues varient suivant le nombre de copies. Là, par contre, le fait que vous vendiez les softs est très important et aggrave beaucoup les sanctions. Pour résumé, c'est avant tout à vous de prendre vos responsabilités et de vous auto-censurer : si vous ne diffusez pas les logiciels déplombés, personne ne vous embêtera. Et comprenez aussi qu'un jeu, même "mauvais", c'est le seul moyen pour l'éditeur et surtout l'auteur de gagner de l'argent et donc de vivre. Sans flipper ou devenir parano, n'oubliez pas que trop de piratage pourrait tuer l'informatique. A vous de prendre la mesure des risques et du danger...

## JEUX TROP CHERS !

*J'ai trouvé votre dossier piratage très intéressant. je possède un ST (avant, j'avais un CPC), et je trouve que vous n'avez pas assez signalé le prix excessif de certains jeux. A 300 francs pièce, je n'ai pas les moyens d'en acheter plus d'un par moi... (P.Duval, Toulouse)*

C'est vrai que le prix très élevé des logiciels ne peut que renforcer le piratage. La plupart des éditeurs commençent à en être conscient. En Angleterre, les logiciels les plus vendus sont d'ailleurs les "budget", des softs à moins de 50 francs, édités par Mastertronic, Code Master, etc. Sans dire que tous les logiciels devraient être vendus à ce prix-là, il est certain qu'un soft à 200 ou 300 F est trop cher. Certains éditeurs (US Gold, par exemple) prévoient de faire baisser leurs prix. Tant mieux. Le jour où les prix auront diminué, la micro explosera vraiment dans le grand public !

## QUI ÉMULE QUOI ?

*Je possède un Atari 520 STF et je suis ravi de lire tous les mois les bancs d'essais des nouveautés. Les articles sont très drôles... Mais un reproche quand même, vous devriez parler plus du matériel et des utilitaires. Sinon, on m'a dit qu'il était possible d'émuler un C64 et même un PC avec un ST. C'est vrai ? (T.Jetout, Rennes)*

A ma connaissance, il n'existe aucun soft pour émuler un C64 (à part sur amiga). Par contre, PC Ditto est un émulateur soft pour ST qui permet de faire tourner environ 70% des logiciels PC. Inconvénient majeur, sa lenteur. Il existe aussi Mac Aladin, un émulateur Mac plus rapide que le vrai ! Seul problème, il faut faire des transferts (RS 232) entre Mac et ST pour récupérer les fichiers. Pour être complet, précisons qu'il existe aussi un émulateur Atari 800 XL, mais uniquement pour le Basic. On trouve même un émulateur Apple II, mais ne rêvez pas, il ne peut faire tourner que les programmes sous CP/M. Enfin, je connais même un émulateur de

calculatrice TI 57 ou 58, je ne sais plus, qui tourne en haute résolution uniquement. Si on vous parle d'un émulateur Amiga, n'y croyez pas trop : c'est l'un des gags qui circulent depuis un an sur le marché, mais il n'existe rien de sérieux. Mais avec tout ce qui précède, vous avez déjà de quoi faire...

**Y'EN A TROP !**

*Je possède un Amstrad CPC et je trouve Micro News très bon. Les articles sont excellents. Seul reproche, il y a un peu trop de MSX... (Un lecteur fidèle, Melun)*

*Je pratique l'informatique depuis 4 ans et j'ai essayé toutes les revues. J'ai acheté le dernier Micro News, et je l'ai trouvé très bon. Votre revue est très intéressante, avec les dossiers, rubriques ciné et vidéo, les news, les tests de jeu. Elle a tous les points positifs pour dépasser les autres revues qui existent. Bien qu'ayant un CPC, je trouve très bien que vous parliez du MSX, mais n'en parlez pas trop non plus par rapport à la taille du marché... (E.Sinnaeve, Tourcoing)*

**Y'EN A PAS ASSEZ !**

*Bravo à Micro News pour la nouvelle maquette, avec plein de couleurs, c'est superbe... Tout le journal est parfait...Sauf qu'il n'y a pas beaucoup de MSX... (R. Diope, Paris)*

Alors, y'en a trop ou pas assez ? Ce qui est certain, c'est qu'il y en a, pas vrai ? Tant qu'il y aura des nouveaux softs, on les testera, exactement comme on le fait pour le ST, l'Amiga ou le CPC. Que les MSX maniaques se rassurent, on ne les oublie pas ! Même chose d'ailleurs pour les fans de C64 (T. Gluse, P.Louis et G.Renard, entre autres), tant qu'il y aura des nouveaux softs sur une bécane, on en parlera.

**LE 1512 COMPATIBLE ?**

*Bravo pour votre revue, la seule qui parle régulièrement de jeux sur PC. Mais j'ai un problème avec certains jeux, comme Bilbo le Hobbit, qui ne tournent pas sur PC 1512 Amstrad. Celui-ci serait-il moins compatibles que les pubs ne le disent ? (R.Vetid, Lens)*

Vous n'avez vraiment pas eu de chance : Bilbo le Hobbit, programme déjà ancien et donc antérieur au PC1512, est le seul, à ma connaissance, qui plante sur PC Amstrad. Sinon, 99% des jeux récents fonctionnent. Des éditeurs comme Loriciels, Us Gold, etc, y font d'ailleurs très attention et testent leurs softs sur 1512 avant leurs sorties.

**OU ÇA ?**

*Pouvez-vous me dire où je peux me procurez l'extension VU 0034 (64K Ram) et le lecteur de disquettes VY010 pour MSX (O.G, Les Sables D'Olonne)... Ou peut-on trouver MSX Designer, le logiciel vendu avec les MSX 2 (Gaël Ladure)...Est-il possible de faire importer des MSX 2 de 256 K ram du Japon ? (H.Herbaut, Marignane)...*

Aïe. Les MSX, malgré un grand succès dans certains pays d'Europe, ont pratiquement disparu du PIF (Paysage Informatique Français). Ceux de nos lecteurs qui en possèdent encore doivent sûrement avoir du mal à trouver des périphériques. Nous n'avons pas de solutions miracles, si ce n'est de vous adresser aux revendeurs faisant de la pub dans le journal et important toujours du MSX.

**POING DANS LA GUEULE**

*Je cherche des jeux de combat sur CPC qui puissent se jouer à deux joueurs. Bravo pour Micro News : continuez comme ça ! (P.Lacer, Crépy)*

Facile, y'en a des tonnes. On vous conseille juste les meilleurs : Barbarian, de Palace Software et The way of the Exploding Fist, de Melbourne House. Rien qu'avec ces deux-là, vous devriez pouvoir vous défouler avec pas mal de copains.

**COMMENT ?**

*Souhaitant connaître les différents moyens pour arriver au statut de programmeur afin de concevoir et de réaliser des programmes en collaboration avec des sociétés (comme SEGA), pourriez-vous me faire connaître la marche à suivre ? (J.C Guillement, Pontault-Combault)*

Les éditeurs de logiciels sont toujours ravis de recevoir des programmeurs (ou musiciens, graphistes et même scénaristes) pour dénicher de nouveaux talents. Sachez toutefois qu'il vaut mieux aller les voir, ou leur envoyer, un exemple de vos productions. Si vous avez déjà écrit des jeux, même s'ils ne sont pas parfaits, vous pouvez toujours les envoyer à un éditeur qui se fera ainsi une une idée de vos capacités. Pour trouver les adresses des éditeurs, repérez-vous dans les pubs de Micro News...

**DÉSOLÉ !**

*Votre magazine est vraiment super... je voudrais savoir s'il est possible de transformer un MSX 1 en MSX 2 en changeant le processeur vidéo du MSX 1 par le V9938 du MSX 2 (Jean, Perpignan)*

Ben, non. Désolé...
Non, sérieusement, la transformation d'un MSX 1 en MSX 2 va bien plus loin qu'un simple changement du processeur vidéo. Il existe d'ailleurs une mythique extension capable de faire la transformation (cf Micro News N°8), mais elle n'est pas importée en France et ses résultats semblent assez décevants.

# MSX Video Center

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

PROMOTION

Philips New Media Systems

## PUBLISET Spécial PAO

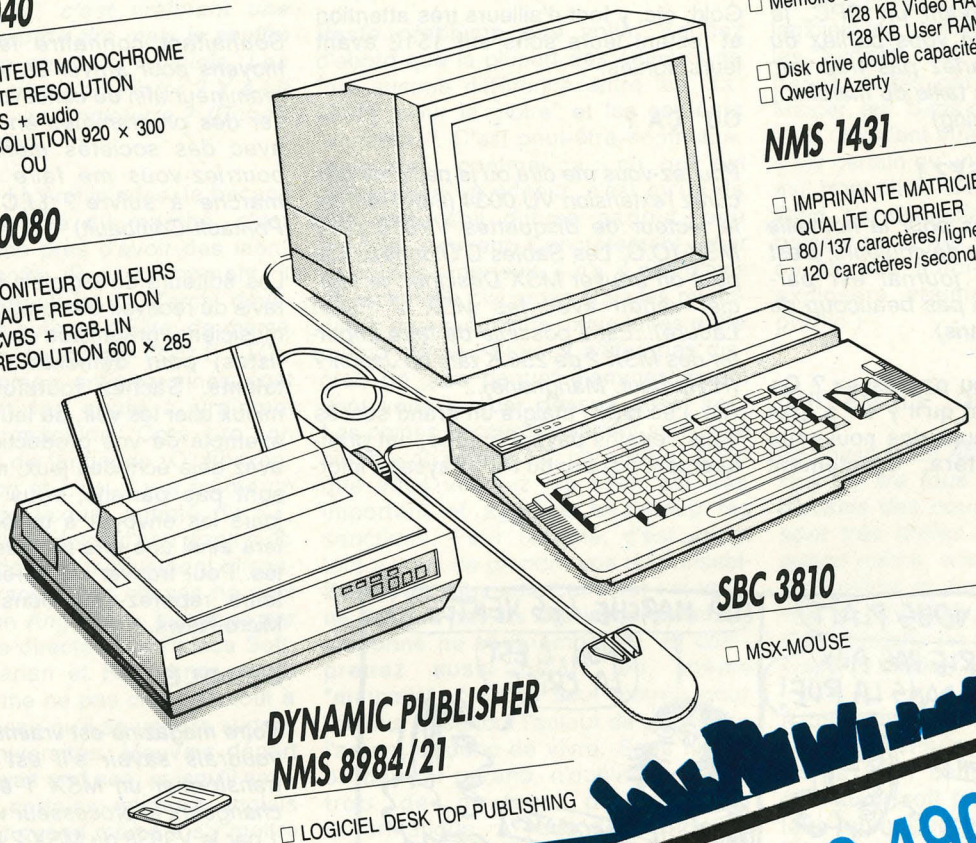
### VS 0040

- ☐ MONITEUR MONOCHROME HAUTE RESOLUTION
- ☐ CVBS + audio
- ☐ RESOLUTION 920 × 300

OU

### VS 0080

- ☐ MONITEUR COULEURS HAUTE RESOLUTION
- ☐ CVBS + RGB-LIN
- ☐ RESOLUTION 600 × 285



### NMS 8245

- ☐ ORDINATEUR MSX-2
- ☐ Mémoire 64 KB ROM
  128 KB Video RAM
  128 KB User RAM
- ☐ Disk drive double capacité 720 KB
- ☐ Qwerty/Azerty

### NMS 1431

- ☐ IMPRINANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER
- ☐ 80/137 caractères/ligne
- ☐ 120 caractères/seconde

### SBC 3810

- ☐ MSX-MOUSE

### DYNAMIC PUBLISHER NMS 8984/21

- ☐ LOGICIEL DESK TOP PUBLISHING

### LOGICIELS GRATUITS

- ❑ MSX-BASIC
- ❑ MSX-DOS
- ❑ DESIGNER PLUS
- ❑ EASE - traitement
  - base de données
  - tableur
  - graphiques
  - calendrier
  - calculatrice

MONO : 6 490 F

COULEURS : 7 990 F

(TVA incluse)

## ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 : 990 F

PHILIPS NMS 8220
MSX2 sans lecteur de disquettes : 1 750 F

PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image : 7 990 F

## MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 (300 x 285) : 1 990 F

PHILIPS VS 0080 (600X285) : 2 990 F

## MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 : 990 F

## LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

## DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D : 49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 190 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

## IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRNT 24 : 990 F
PHILIPS NMS 1421 : 2 290 F

## MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F

## MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir) 49 F
CANON VJ-200 : 99 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
QUICKSHOT V : 129 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) : 159 F
JOYBALL (tir auto.) : 190 F
TRACK-BALL CAT : 350 F
SOURIS 390 F

## ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN SBC 428 : 110 F
RUBAN SBC 436 : 135 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D : 290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 : 99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
BRAS ROBOT SV 2000 : 590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 190 F

## JEUX EN CASSETTES A 29 F

BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF •
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
PANIQUE
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

• 32 K

## JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FORMULA ONE SIMULATOR
HOPPER
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OH NO
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
STORM
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

## JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
DROME
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
PUNCHY
SNAKE RUNNER
SPY STORY
THE HEIST
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

## JEUX EN CASSETTES A 95 F

❋ ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
BATMAN
BUCK ROGERS •
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
❋ INDIANA JONES
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
❋ MASK 2/2
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
OCTOPUS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
WINTER GAMES
ZAXXON •

• 32 K

## CASSETTES PRIX DIVERS

| | |
|---|---|
| ❋ ELITE | 120 F |
| L'AFFAIRE VERA CRUZ | 165 F |
| MANDRAGORE | 165 F |
| OMEGA PLANETE INVISIBLE | 165 F |
| ❋ TERRAMEX | 120 F |

## *Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.*

| | |
|---|---|
| ARAMO | 190 F |
| BATTLE OF PEGUSS | 190 F |
| CASTLE EXCELLENT | 290 F |
| ❋ CROSS BLAIM | 230 F |
| ❋ DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA | 230 F |
| FANTASM SOLDIER | 290 F |
| FINAL ZONE | 190 F |
| GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur) | 290 F |
| HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA | 290 F |
| KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA | 290 F |
| KING'S KNIGHT | 190 F |
| L'OISEAU DE FEU MSX2 - 1 MEGA | 290 F |
| MONSTER'S FAIR | 190 F |
| SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA | 290 F |
| SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA | 290 F |
| VAXOL | 290 F |

❋ = Nouveauté

## COMPILATIONS

COMPILATIONS 5, 6, 7
K7/ D : 95 F/120 F

COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

❋ FUN GAME 1 (K7) 49 F
(alpha blaster, stop the express)

❋ FUN GAME 2 (K7) 49 F
(scentipède, Mac Attack)

❋ FUN GAME 3 (K7) 49 F
(kickit, space buster)

❋ FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

**COMPILATION DE 30 JEUX AACKOSOFT (6 K7) 199 F**

## CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

## CARTOUCHES A 99 F

GREEN BERET

## CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

## CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

## CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

## CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
❋ F1 SPIRIT
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
❋ SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

## CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2) 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
METAL GEAR 290 F
SUPER RAMBO SPECIAL 290 F
VAMPIRE KILLER 290 F
❋ USAS (Mégarom MSX2) 290 F

## JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F disquette : 120 F
cassette $$$ : 75 F disquette $$$ : 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
❋ THEXDER
ZANAC

## JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE 149 F/149 F
LODE RUNNER (D) 190 F
MACADAM BUMPER 159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE 190 F/190 F
PYROMAN (D) 190 F
REGATE 149 F/149 F

## JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
BREAKER 149 F
CHOPPER 2 145 F
❋ CRAFTON & XUNK 190 F
❋ FINAL COUNT DOWN 149 F
L'AFFAIRE 190 F
HYDLIDE 190 F
INFINI 190 F
LEATHER SKIRTS 190 F
LES PASSAGERS DU VENT 190 F
❋ PLAY HOUSE STRIP POKER 149 F
RAD-X 149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA 190 F
THUNDERBALL 145 F
T.N.T. 190 F
WORLD GOLF 190 F

## JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
❋ FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

## MUSIQUE

ASTROMUS 190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE 179 F
MUE (C) 99 F
MUSIX 95 F

## EDUCATIFS BASIC

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE 99 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2 179 F

## EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2 195 F
LOGO (CARTOUCHE) 490 F
LOS GUSANITOS 165 F
MICROPROCESSEUR 99 F
MASTERVOICE WORDSTORE 155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2 175 F
TEMPO TYPING (D) MSX2 190 F

## GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT 95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D) 590 F
COLOR PACK 99 F
EDDY II (C) 190 F
EDDY II + TRACK BALL (C) 490 F
KATUVU 149 F

## MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux) 149 F
LE MINOTAURE 160 F
MONKEY ACADEMY (C) 190 F
CALCUL (C) 99 F

## SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES 95 F
SPACE SHUTTLE 95 F
❋ 747 FLIGHT SIMULATOR 95 F/120 F
SPITFIRE 40 120 F

## JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C) 190 F
BRIDGE NICE IDEAS 250 F/260 F
THE CHESS GAME 95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D) 190 F
CONFUSED (puzzle animé) 95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION 195 F
SOFT MANAGER (D) 149 F
SCRABBLE (en anglais) (K7) 120 F
ULTRA CHESS (K7) 95 F

❋ = Nouveauté

## UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| AACKO BASE (Disk + K7) | 390 F |
| AACKO TEXT (Disk + K7) | 390 F |
| BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D) | 990 F |
| DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1) | 245 F |
| MINICALC | 199 F |
| HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C) | 590 F |
| MX BASE | 75 F |
| MX CALC | 75 F |
| MX FONCTION D | 175 F |
| MX GRAPH | 175 F |
| MX MATH | 175 F |
| MX STAT | 175 F |
| MX STOCK | 175 F |
| MX TELX (D) | 590 F |
| MX TEXT D | 175 F |
| PHITEL | 190 F |
| SOFT CALC (MSX 2) (D) | 290 F |
| SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D) | 290 F |
| SOFT GRAPH (MSX 2) (D) | 290 F |
| SOFT STOCK (MSX 2) | 320 F |
| TEX | 175 F/195 F |
| TURBO PASCAL (D) | 790 F |
| TURBO TUTOR (D) | 469 F |
| TURBO DATA BASE (D) | 690 F |

**DYNAMIC PUBLISHER**
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM **490 F**

## LIVRES MSX

| | |
|---|---|
| INITIATION AU BASIC | 118 F |
| GUIDE DU GRAPHISME | 110 F |
| 56 PROGRAMMES | 78 F |
| JEUX EN ASSEMBLEUR | 78 F |
| ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR | 78 F |
| PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE | 78 F |
| TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR | 98 F |
| ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES | 98 F |
| LE LIVRE DU MSX | 110 F |
| LA DECOUVERTE DES MSX | 110 F |
| CLEF POUR MSX | 150 F |
| JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION | 110 F |
| INTRODUCTION AU MSX | 108 F |
| GUIDE DU BASIC | 128 F |
| TRUCS ET ASTUCES POUR MSX | 149 F |
| PROGRAMMES POUR MSX | 79 F |
| LE LIVRE DU DISQUE MSX | 110 F |

**PRATIQUE DU MSX2 — 185 F**

## SEGA

| | |
|---|---|
| CONSOLE SEGA avec 2 poignées + 1 jeu : | 990 F |
| PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir : | 449 F |
| LUNETTES 3 D + missille défense 3 D : | 549 F |
| CONTROL STICK (manette) | 159 F |
| KONIX SPEEDKING (manette) | 149 F |

**CARTOUCHES A 169 F**
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC

**CARTOUCHES A 219 F**
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

**CARTOUCHES A 269 F**
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
AFTER BURNER 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

**Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.** Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES — CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

## Bon de commande

### à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____
Marque d'ordinateur MSX _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
_____
_____
_____
Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL _____

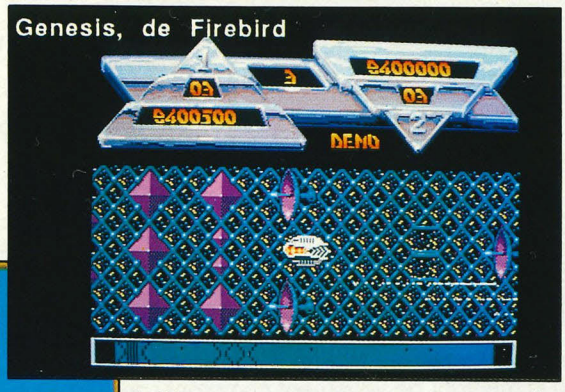
# LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

**Un soir où nous étions restés travailler à Micro News, le téléphone avait sonné. "Ici le professeur ST. Des nouveautés sur ST, ça vous intéresse ? OK, alors suivez bien mes instructions et, attention, venez seul..."**
**L'homme portait un chapeau et des lunettes noires. Il me mit un bandeau sur les yeux et me conduisit vers son repaire. Quand je retirais mon bandeau, je me crus dans la caverne d'Atari Baba : des montagnes de nouveautés bien emballées dans leurs boites !**

*Micro News : Alors ces nouveautés...*
Prof. ST : D'accord. Ça, c'est **Carrier Command**. J'y joue depuis quelque jours et c'est fabuleux : le jeu du trimestre, au moins.
C'est très compliqué, pas la peine d'essayer de jouer sans la doc : graphismes de Flight Simulator 2 et vitesse de Starglider. On peut ne jouer que la partie arcade, mais le côté stratégique est génial. Et les possesseurs de double-face ont même de la musique digitalisée...

Carrier Command, de Rainbird

*Micro News : On fait quoi dans le jeu ?*
Prof. ST : On dirige une sorte de porte-avions de l'an 2000 et des robots pour conquérir des îles. Entièrement géré par icônes, **Carrier** rappellera un peu Elite aux nostalgiques des 8 bits, mais en 100 fois mieux !
*Micro News : Gasp !*
Prof. ST : Tu l'as dit, bouffi. Bon, passons à la suite. Voilà **Return To Genesis**. Ça aussi, c'est un truc fabuleux : le jeu d'arcade du trimestre. Programmé par le génial Steve Bak, l'auteur de Goldrunner, c'est tout simplement somptueux.
*Micro News : Ça a l'air génial !*
Prof. ST : Silence ! C'est moi qui cause. Bon, c'est un scrolling horizontal à trois niveaux différents et très fluide, un truc fabuleux comme on n'avait jamais vu sur ST.
Sinon, c'est un jeu d'arcade assez classique, avec des ennemis dans tous les coins. Il faut récupérer des savants qui donnent des bonus, genre triple tir. Très difficile. Musique, superbe, de David Whittaker.

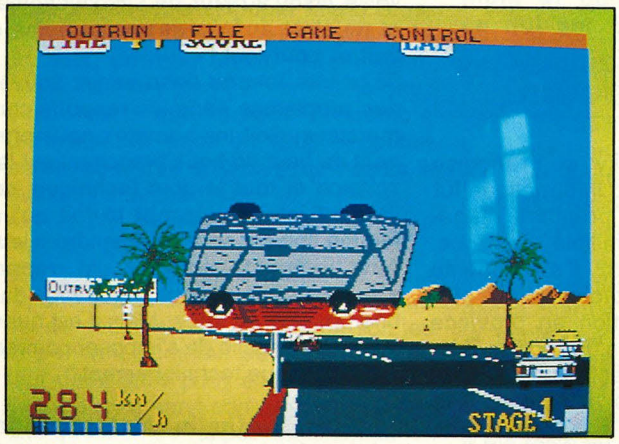



*Micro News : Ok, je vois le genre.*
Prof. ST : Ça, c'était les deux jeux géants du mois. Passons rapidement à la suite. **Pink Panter**, de Magic Bytes respecte bien le scénario des dessins animés et leurs graphismes. Scrolling très bon. Marrant. Toujours de Magic Bytes, regarde un peu **Vampire's Empire**, un arcade-aventure bien fait mais un peu fouillis. Et puis, **Moon Patrol** !

*Micro News : C'est comme le jeu d'arcade de 1980 !*
Prof. ST : Un petit coup de rétro, quoi... Programmé par Andromeda Software. Ça plaira à tous les anciens de la micro qui y jouaient au troquet du coin : tout est exactement pareil. Ils peuvent aussi jeter un coup d'oeil sur **Buggy Boy**, c'est la version arcade à 100% et c'est tout simplement excellent.
*Micro News : Quoi d'autre ?*
Prof. ST : J'adore **Deflektor**, de Gremlin, un jeu de rélexion et de logique très bien fait. J'aime aussi un arcade-aventure dans le genre Ghost n' Goblins, avec des graphismes superbes. Ça s'appelle **Beyond The Ice Palace**, édité par Elite, avec scrolling multi-directionnel et musique de... David Whittaker, bien sûr. Si Ghost n' Goblins est aussi bien, ça promet vraiment... Seul reproche, le jeu est un peu trop facile. Et regarde cette disquette : c'est une exclusivité mondiale, la préversion de **Out Run** sur ST ! Les versions 8 bits étaient catastrophiques, mais celle-la est superbe, ultra-rapide et très jolie. J'attends la version finale avec impatience.

*Micro News : Et moi, donc !*
Prof. ST : Regarde aussi **Northstar**, de US Gold : très mignon, mais les gra-

**Out Run, d'Us Gold ▼▲**




phismes un peu criards empêchent de bien voir les ennemis. Je trouve ça pas trop mal. Enfin, j'ai vu pire...

*Micro News : Mais alors, y'a que du bon, ce mois-ci ?*

Prof. ST : Hélas ! On arrive maintenant à des choses bien moins intéressantes, voire même complètement nulles, comme **BMX Simulator** : un remake de Super Sprint avec des vélos de cross. Tout est pareil, sauf les graphismes un peu supérieurs. Malheureusement, c'est complètement injouable : l'horreur absolue.

*Micro News : Et puis ?*

Prof. ST : **Thrust**, de Firebird. Déjà sur CPC, c'était pas bon. Là c'est pareil, donc c'est pire. Aucun intérêt. **Flistone**, de Grand Slam Entertainment : deux petits jeux d'arcade très limités avec des personnages de la préhistoire (tiré d'une BD anglaise). C'est mignon, mais ça n'a absolument aucun intérêt. Et encore, aujourd'hui, je suis gentil.

*(Photo Flistone)*

*Micro News : Parlons un peu de ce qui va arriver dans les prochains mois.*

Prof. ST : **Space Harrier** est fini, ou presque : il est en test en Angleterre. Ça devrait faire un hit. Ensuite, le tant attendu **Iron Lord**, de Ubi Soft. Tous les modules du jeu sont finis, mais il faut encore débugger et finaliser l'ensemble. A mon avis, pas avant deux ou trois mois. Andromeda développe **Robotron 2084** pour Atari (la société, pas la bécane). C'était un jeu d'arcade super sur Apple. Ça, il faut compter au moins un an avant que ça arrive.

*Micro News : Mais comment savez-vous tout ça, cher professeur ?*

Prof. ST : Secret professionnel. Psygnosis sort un clone de Barbarian : **Obliterator,** version science fiction et avec quatre armes. J'en raffole pas. Quant à **Aquaventura**, toujours chez Psygnosis, ça a l'air franchement beaucoup mieux mais pas avant six bons mois.

*Micro News : J'ai entrevu **Soccer**, de Microdeal.*

Prof. ST : Moi aussi. C'est le meilleur foot sur ST, mais c'est pas dur : tous les autres sont nuls. Enfin, il est pas mal et a été programmé par les auteurs d'Airball. Ça permet d'attendre Hot Ball... Et j'ai vu des écrans de **20.000 lieux sous les mers**, de Coktel Vision, qui est vraiment magnifique. Vivement le jeu...

*(Photo 20000 Lieux)*

*Micro News : Vous aimez les jeux de rôle ?*

Prof. ST : Un peu, mon neveu. J'ai même fini Bard's Tale... Par contre, je signale qu'**Ultima IV**, de Microprose, possède un bug dans la traduction qui empêche de finir le jeu.

*Micro News : Et les softs pros ?*

Prof. ST : Pas grand-chose à dire. Le **STOS** par exemple, pourrait être intéressant s'il était vendu avec un compilateur, mais ils ne vendront un compilateur que si le soft se vend bien et moi je n'achèterais que s'il y a un compilateur.

*Micro News : C'est un cercle viceux.*

Prof. ST : Vicieux toi-même. **Le Rédacteur**, traitement de texte de Logisoft est ultra rapide et très riche mais complètement buggé. J'attends la version suivante, car sinon c'est vraiment le meilleur, et de loin. Tien, j'ai vu aussi **Superbase Professionnal.**

*Micro News : On le teste dans ce numéro.*

Prof. ST : Bon, d'accord, je me tais.

Aïe. Je craignais de l'avoir vexé. Comme nous nous quittions, je lançais : "Rendez-vous pour le prochain numéro ?". "Ouais" dit-il, "on verra. Je te téléphone". Ah, je vous jure, c'est pas tous les jours facile d'être journaliste micro...

**BMX ▼**

# SUITE DU DOSSIER : LES FEMMES ET LA MICRO

*Micro News : Le fait d'être une femme vous a-t'il déjà posé des problèmes dans l'exercice de votre profession ?*
Marylène Delbourg-Delphis : Oui et non. Non sur le fond, mais dans la pratique quelquefois, oui. Je suis très surprise de constater que l'on est plus facilement agressé lorsqu'on est une femme. Une femme, d'une manière générale, a un plus franc-parler que les hommes, moins politique. Elle dit plus facilement ce qu'elle pense et est donc prise à partie plus violemment qu'un homme. Il y a aussi le problème, qu'en France, on en veut aux gens qui réussissent. On est littéralement odieux avec eux. Quand en plus c'est une femme, ça prend des dimensions étonnantes. Je peux ainsi comparer le succès d' ACI en France et aux Etats-Unis. Là-bas, où le succès d'ACI est très rapide et étonnant, les gens s'en réjouissent pour moi, ce que je trouve fabuleux. Ils sont vraiment très gentils et même les concurrents ont beaucoup de respect pour moi parce que je réussis. En France, plus je réussis et plus j'ai des gens odieux sur le dos, plus il y a de prévention contre ACI. Tout l'aspect franchouillard qui crache dans la soupe est multiplié. Je crois que c'est vrai dans toutes les professions, c'est comme si la réussite professionnelle d'une femme avait quelque chose de scandaleux.

*Photo Olivier Vatinet*

**FRANCOISE ZDUNEK**
**Vismo Informatique**

Dirigé par Jacky et Françoise Zdunek, Vismo Informatique fut l'un des tous premiers magasins d'informatique familiale en france, lorsqu'il fut créé en 1982. Il s'est orienté depuis sur le matériel professionnel et a un circuit de distribution en province d'environ 500 magasins. Françoise Zdunek travaille énormément, comme beaucoup de gens dans la micro. Fin octobre, elle a eu un troisième enfant, un garçon nommé Pierrick. Elle a travaillé jusqu'au jour de l'accouchement et ne s'est arrêtée qu'une semaine en tout et pour tout !
"Etre une femme pose assez souvent des problèmes dans les rapports commerciaux. Soit les hommes nous prennent de haut en nous branchant sur leur science et tout le côté technique, soit ils sont interloqués par le fait qu'une femme soit capable de répondre à leurs questions et alors là, le rapport s'inverse et nous nous retrouvons dans une position de force. Mais il est quand même plus facile de s'imposer commercialement que techniquement."

**Nathalie Meistermann**
**Jean-Michel-Berté**


PRATIQUE DU MSX2
PAR ERIC VON ASCHEBERG

LE LIVRE QUE VOUS ATTENDIEZ

256 PAGES
185 FRANCS
PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 185 F TTC à l'ordre de SANDYX au 20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

NOM ..... PRÉNOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

# SPÉCIAL CONSOLES (suite)

*M.N. : J'ai entendu parler de clônes Nintendo qui seraient produits à Taïwan et vendus en dessous du prix officiel. A terme, n'est-ce pas un problème important ?*
B.L. : Pas pour le moment... Nintendo fait appliquer avec rigueur son copyright, et nous avons des cabinets d'avocats dans les principales villes du monde qui sont experts dans les problèmes de copie et de piratage.
*M.N. : Y aura-t-il des baisses de prix sur la console et sur les jeux ?*
B.L. : Nous avons deux produits de base : la console et Super Mario Bros, et l'ensemble Deluxe qui comprend la console, un robot et un pistolet lumineux. Pour les prix, tout ce que je peux dire, c'est que lorsque l'ensemble Deluxe a été lancé en 1985, il coûtait entre 139 et 159 dollars, et qu'il coûte le même prix aujourd'hui.
*M.N. : Ne pensez-vous pas que les jeux sont chers ?*
B.L. : Seul le consommateur peut répondre à cette question. Le problème est de savoir s'il est content de son jeu et pendant combien de temps ; s'il lui faut deux mois pour en faire le tour, il sait à quoi a servi son argent. Tout est une question de rapport qualité/prix.
*M.N. : Merci Bruce Lowry.* ■

## NINTENDO EN CONTREFAÇON

Nintendo réclame plus d'un million de francs à titre de dommages et intérêts à la société Rollet, ainsi qu'à la société Cometec, de Hong Kong. La société Rollet avait exposé des clônes de consoles et jeux Nintendo au Salon du Jouet, au Bourget en janvier dernier. Une saisie-contrefaçon a eu lieu le 10 mars, suite à une ordonnance du Tribunal de Grande Instance de Nanterre. Le matériel saisi portait la marque "Micro-Genius" et était fabriqué à Hong Kong.
Pas si génial que ça, comme idée...

# LA CONSOLE SEGA

**Les gens de chez Sega n'ont pas vendu dix millions de consoles au Japon, mais en Europe on peut dire qu'ils assurent un maximum et qu'ils ne font pas, apparemment, d'erreurs de marketing, ce qui est loin d'être le cas chez Nintendo.**

Dès le premier jour, en effet, la Sega fut proposée à la vente entourée d'une bonne trentaine d'excellents jeux parmi lesquels trônaient des hits convoités par les éditeurs du monde entier : Outrun, Rocky, Space Harrier, Action Fighter, Wonder Boy, Choplifter, Teddy Boy, etc.
Il faut dire que chez Sega, on ne met pas la charrue avant les bœufs puisque la société a d'abord commencé, en 1960, a développer des jeux pour les grosses machines d'arcade. Et ce n'est que bien après, en 1985, que la console a été mise au point. Ce qui signifie que les programmeurs de chez Sega connaissent une chose ou deux sur les jeux d'arcade et surtout que la console a été développée pour s'adapter aux meilleurs jeux d'arcade et non pas le contraire, comme on le voit avec tant d'ordinateurs.
Le parc mondial des consoles Sega tourne autour des trois millions (quatre selon certaines sources). C'est beaucoup moins que Nintendo mais c'est tout de même plus de quatre fois supérieur au parc mondial de l'Atari ST. En France, par contre Sega bat de loin Nintendo avec 34 000 consoles vendues contre 10 000 pour Nintendo. Le grand spécialiste des consoles, le magasin 2010, a vendu 100 fois plus de Sega que de Nintendo.
Détail important, les utilisateurs des consoles Sega semblent très contents de leur achat et complètement passionnés par les jeux. Comment savons-nous cela ?
C'est simple, nous avions commencé au numéro 8 à donner des trucs et astuces Sega dans la rubrique Top Secret.
A la suite de ça, nous avons reçu de très nombreux appels de Segamaniacs d'un peu partout, et même du Canada où Micro News est en vente (avec succès nous dit-on) et où la console Sega est apparemment très populaire.

## SEGA SCOOPS

J'ai fait un rêve (comme disait Sacha Guitry) : dans ce rêve, je rencontrais la charmante directrice de Sega France (Master Games) et elle me disait qu'il n'était pas impossible qu'un jour la console Sega soit gratuite ! C'est-à-dire qu'elle soit offerte gracieusement pour tout achat d'un certain nombre de cartouches Sega, et ce nombre n'était pas trop élevé !
Ceci prouve deux choses : d'abord, les gens de chez Sega ont tout compris au marché de la micro familiale, bravo ! (Certains devraient y aller prendre des cours...). Secundo : vu la taille (légendaire) des mini-jupes de la susmentionnée directrice, votre serviteur est véritablement un ange de ne faire que des rêves aussi chastes ! J'en connais qui... enfin passons.

## POMPE !

Les branchés de l'Amiga dans toute l'Europe ne jouent qu'à un seul jeu : Gianni Sisters. Et qu'est-ce que c'est que Gianni Sisters ? La copie conforme, au pixel près, de Super Mario Bros, le jeu Nintendo livré avec la console ! Et pourquoi l'éditeur Rainbow Arts a-t'il pris le risque de pomper intégralement les frères Mario, et pourquoi les Amigallumés ne peuvent-ils lâcher ce jeu ? Mais parce qu'il est génial, tout simplement, comme un grand nombre de jeux sur console qui sont beaucoup plus travaillés que les jeux sur ordinateurs. Normal, il s'en vend beaucoup plus : Super Mario Bros s'est vendu à 5 millions d'exemplaires !

**Très bientôt disponibles** : Space Harrier 3D, Blade Eagle, Alesta, Alex Kidd Lost Stars, Wonder Boy in Monster Land.

**Déjà disponibles :**
- La soft-card Rapid Fire qui, pour un prix modique (moins de 100 F) doublera votre vitesse de tir.
- La pédale d'accélération qui, pour un même prix modique, vous permettra d'utiliser n'importe quelle manette avec la Sega.

# TOP SECRET SEGA

**ASTRO WARRIOR**
Lorsque vous attaquez le vaisseau-mère, après un survol de la forteresse volante, vous devez commencer par attaquer les bases à l'extérieur. La base qui se trouve au milieu doit être détruite en dernier.
Il y a 5 bases sur chaque vaisseau-mère et le temps pour les attaquer est limité à 30/45 secondes environ. Lorsque ce temps sera écoulé, le vaisseau viendra directement vers vous, au lieu de se mouvoir d'un bord à l'autre. Le Rapid Fire est recommandé.

**ACTION FIGHTER**
**Mots de passe**
Au début du jeu, vous pouvez écrire votre nom. Reportez-vous à la page 7 du manuel du jeu et vous pourrez rentrer les mots de passe qui suivent et qui vous donneront des pouvoirs supplémentaires.
HANG ON : le jeu commencera avec les lettres ABCD déjà acquises et votre véhicule sera la voiture décrite en page 3 du manuel.
© SEGA : vous serez invincible aux balles de l'ennemi jusqu'à votre premier crash.
GP WORLD : vous obtiendrez 3 vies supplémentaires lorsque le temps imparti sera écoulé.
SPECIAL : vous obtiendrez les avantages combinés des deux premiers mots de passe.
DOKI PEN : vous obtiendrez les avantages des trois premiers mots de passe avec, en prime, les "extra" décrits en page 11 du manuel du jeu et obtenus habituellement en montant dans le camion Sega.

**Lettres "P"**
Une fois dans les airs, pour récolter les lettres "P", il faut attaquer les vaisseaux qui volent en formations.

**Drapeaux à chats**
Lorsque vous verrez apparaître des drapeaux, il faudra les prendre en passant dessus. Essayez de ne pas en manquer un seul. Vous serez récompensé en recevant un splendide chat. Il y a deux chats : un chat jaune renfrogné et un chat souriant, tacheté noir et blanc. Lorsqu'un chat apparaît, nous vous conseillons de vous placer près de lui. Vous constaterez alors qu'il vous protège car les tirs ou les vaisseaux ennemis disparaissent dans le chat comme par magie !

**MY HERO**
Allez toujours vers la droite. Les voyous qui vous attaquent le font toujours de la même manière, observez donc bien leur tactique. Vous devez marcher et sauter toujours très rapidement et faire très attention aux boules de feu qui sont mortelles.
Pour tuer le chien, il faut passer sous lui et ensuite le frapper.
Pour tuer les grenouilles, il faut leur donner des coups de pied et des coups de poing. Certaines grenouilles sont invincibles !
Les bouteilles qui tombent peuvent être évitées mais il est également possible de sauter et de les détruire d'un coup de pied. Si vous sautez en l'air et donnez un coup de pied dans la figure de Mohikan, vous obtiendrez un bonus de 10.000 points ainsi que deux vies supplémentaires.

**WONDERBOY**
Pour accéder au niveau de votre choix, il faut (pendant l'écran-titre) appuyez trois fois sur le bouton 1, puis deux fois sur le bouton 2 et choisir le niveau désiré en bougeant la manette à droite ou à gauche.
Il y a réellement un dixième niveau dans Wonderboy ! Pour le découvrir, il faut obtenir 36 poupées en récoltant toutes les poupées en partant du tableau 1/ premier niveau, jusqu'au tableau 9/ quatrième niveau. N'oubliez pas non plus de prendre les poupées cachées qui se trouvent un peu partout ; n'hésitez pas à frapper les rochers et tout ce qui traîne afin de les découvrir.
Et n'oubliez pas que Tanya attend que vous la secouriez !

*Dossier réalisé par Jean-Michel Berté*
*Tony Takoushi*
*Olivier Fontenay*

BELGIQUE

PHILIPS COMPUTER CENTER

*TOUT LE MSX*
*ET*
*LES NOUVEAUX COMPATIBLES PC*

AGENT OFFICIEL & A.P. SOFT

226A, avenue Louise, 1050 BRUXELLES
Tél.: 02/649.29.73 - 02/649.18.89

## VENTES

Vds **Amstrad CPC 6128** couleur + imprimante DMP 2000 + une centaine de softs (originaux) + une dizaine bouquins. Le tout 3500F ou 3000 sans l'imprimante. 39.14.12.65 après 19h30.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 13 cartouches (Out Run, Afterburner, space Harrier, Black Belt, Secret Command, Action Fighter...). Vendu 2990F. Yves Laloy 47.60.72.06. poste 75-94.

Vds logiciel **Bob Morane dans l'Espace** (original) 150F, ou échange possible contre autres jeux originaux (Gauntlet 2, Def Of Crown, Out Run, ect). Parfait état assuré. Nicolas Le Moigne 16/96.23.03.95.

Vds **interface CGV** permettant de relier un micro ordinateur à un magnétoscope PAL ou canéra PAL. Prix 800F. Livré avec cordon état neuf. (Permet d'enregistrer l'ordinateur). Jean Raphaël. 17, rue Haxo, 85000 La Roche sur Yon. Tel : 16/51.36.29.37 après 20h30.

Vds ou échange jeux sur **console Sega**. Alexandre Saint Paul 16/89.22.04.89.

Vds super **moniteur couleur Thomson MC90-0365**, fonctionne en modes 320X200 et 640X200 sur tout micro-ordinateur muni d'un cordon péritel. Prix à débattre au 16/62.95.53.65. Patrice Fraysse.

Vends MSX1 **HB-75F** avec drive HBD-S0 plus une centaine de jeux (originaux, of course) pour la modique some de 1500F. Le tout en parfait état (avec manuel) dans sn emballage d'origine. PAULIN Jean-Claude, 43.98.22.22 poste 56

Vds **Commodore 128** + 1541 + + 1531 + adaptateur péritel 2800F. Cédric Kerbel 43.52.36.41.
Vds cause double emploi **Yamaha CX5M** + clavier YK01 + cartouches YRM101 - YRM102 - YRM104 + livres, le tout 2000F. Léon Cosentino 5 rue R. Rolland 34200 Sète 16/67.74.93.77.

Vds pour **Atari ST** une disquette avec des démos et des dessins de plus de 16 couleurs, 40F la SF et 50F le DF. Ecrire à Cédric Deproyart 4 allée des érables 64320 Bizanos.

Vds tablette graphique **Philips 1150** état neuf 800F. Raphaël 16/51.36.29.37.

Vds **Amstrad CPC 464** monochrome + joystick + revues + console Sega (état neuf), le tout 3000F. Olivier Bause 60.08.18.08.

Vds logiciels originaux (boîtes, notices...) pour **Amstrad CPC**, 50F le jeu. Vds également amstrad Magazine du n°2 au n° 30 + d'autres journaux. Sébastien Salles 43.37.10.31.

Vds **Amstrad PCW 8256** + imprimante + drive + traitement de texte, valeur 4800F vendu 4000F, garantie 7 mois. 16/74.88.63.01.

Vds lecteur disquettes MSX **Sony HBD 50** 1500F. Georges Pillias 64.94.01.75.

**OCCASION**

**A.M.I.E.**

**MATERIEL REVISE ET GARANTI PIECE ET MAIN-D'OEUVRE 1 AN**

| | |
|---|---|
| C64 | 1000 F |
| C128 | 1300 F |
| C128D | 2600 F |
| 1541 | 1000 F |
| 464 M | 1200 F |
| 464 C | 2200 |

**Tél. : (1) 43.57.82.05**

Vds pour **Amstrad** lecteur 1200F + interface 500F ou l'ensemble 1500F + CPC 464 couleur 1600F ou mono 1000F + moniteur GT65 500F. Raphaël Berna 43.72.64.64.

Vds logiciels originaux **K7 Amstrad 464** : Bivouac, Super Ski, Compilations, World Class Golf, Nécromancien, Grysor, Buggy Boy, Crazy Cars, Crafton & Xunk, etc. William Gnaglom 47.30.01.41.

Vds **Commodore 64** + écran couleur + lecteur K7 + joystick + livres, bradé cause double emploi 1500F. Christophe Seropian 46.45.23.31. ap. 18h.

Vds **Console Sega** (16/3/88) + cartouches Teddy Boy + Secret Command + Zillion + World Grand Prix + Ghosthouse + Hang On... Valeur 1700F. Vendue 1000F. Jean-Pierre Chatain Grenoble 16/76.46.32.42. de 13h à 14h.

**DEPARTEMENT OCCASIONS**

2010 ELECTRONICS

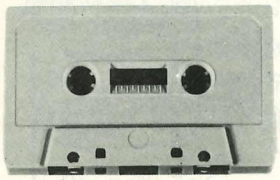
JEUX ELECTRONIQUES
MICRO INFORMATIQUE
VIDEO . HI-FI . SON

**DEPOT VENTE**

**71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS - TEL. (1) 45.49.14.50**
MAGASIN OUVERT SANS INTERRUPTION DE 9 H 30 à 19 H 30 DU LUNDI AU SAMEDI

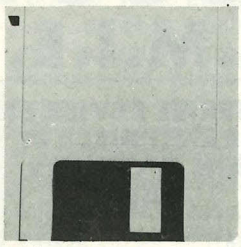
**STÉREOPHONIC**
DUPLICATION INDUSTRIELLE

CASSETTES
SYSTEME LYREC

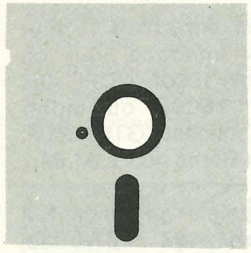


- Audio
- Informatiques
- Vierges à la durée

DISQUETTES



SYSTEME FORMASTER
- Grande capacité
- Tous formats - tous systèmes



- Exécution soignée
- Délais rapide

... et aussi :
- Protections
- Formatage

Imprimerie
- Maquette
- Photogravure
- Impression

Conditionnement
- Classeurs
- Coffrets
- Retractage

Consultez-nous
94-98, rue Haxo - 75020 PARIS
Tél. : 43.62.63.32 +

Vds **imprimante Yamaha PN-101** + DMS1 MK-2 + SFG-01 modifié en 05 + divers. André Hetzel 63.67.74.32.

Vds **Amstrad CPC 6128** moniteur couleur + joystick + câble rallonge + livres, très bon état, sous garantie (11/87). Prix 3500F à débattre. Patrick Offroy-Delga 39.68.08.47.

Vds **CX5M2** (MSX 64K + SFG05) + clavier musical YK10 1500F. Moniteur mono 900F. Drive Canon 720K 1200F ou le tout 3500F. Pascal Badiche 39.69.58.32.

Vds **Amiga 500** sous garantie 3700F. **Atari 520 ST** neuf (double face) 2700F. **Moniteur Amiga 1081** neuf 2000F. **Console Sega** neuve + Out Run 750F. M. Arif 34.80.12.44.

Vds **TO8 256K** + drive 640K + moniteur couleur + imprimante qualité courrier + crayon optique + livres. Valeur 9000F, prix à débattre. Christophe Marié 16/20.07.93.51.

Vds lecteur disquettes MSX **Canon VF-100** + contrôleur 2700F + Canon V20 600F + lecteur K7 150F. Gilles Gatteau 64.09.36.89. dom. ap. 18h ou bur. 60.66.82.34.

Vds **Canon X07** + imprimante 4 couleurs + câble magnéto + livres + rouleaux de papier + crayons de rechange + extension 8K, le tout cédé 3000F (valeur réelle 4000F environ). Urgent. Philippe 43.44.54.87.

Vds **Vidéopac Philips** + 2 manettes + 30 jeux + prise péritel 1000F Charles Daleau 45.74.11.13.

Vds MSX2 **Philips VG 8235** 1700F avec cartouches + livres. emmanuel Ciancimino 16/27.96.93.67.

Tuner JV + DPM2000 + Scanner Dart + Okimate 20 couleur + radio double cassette Hitachi. Ensemble ou séparé prix à débattre. Laurent Ricart 16/91.62.65.29.

Vds **C64 pal** + 1530 + joystick, emballage d'origine, le tout 1000F. fast Load Epyx + Winter et Summer Games 1 sur disks originaux, le lot 250F. Bruno Lenoir 16/27.68.16.01.

Vds **Victor S1** Disque dur 10 Mo sous MS/DOS avec logiciels gestion fichiers delta + outils programmeurs/Basic 4000F Laurent 39.54.61.06.

Vds **Amstrad CPC464** monochrome + synthé vocal + manuels + joystick + nombreux jeux originaux 4000F Davy Perrotin 16/78.88.37.96 ap. 18h. Urgent.

Vds **Thomson TO7/70** + revue sur l'informatique en cadeau 400F. Eric Parisseaux 16/21.23.33.90.

Vds **C64** + lect. disk. 1541 + télé + prise péritel. Le tout 6000F. René Champliaud 16/85.50.00.66.

Vds **Commodore 64** + péritel + disk drive 1541 + imprimante MPS 803 + en cadeau 200 disquettes vierges, le tout 3500F. Écrire offre à monsieur Benjamin Perdrielle 12 rue Mazarin 33000 Bordeaux.

Vds **VG5000** + 2 extensions VG5216 et VU0031 + manette + 3 jeux + livres 1500F. David Margerin 4 rue Max Dormoy 59293 Neuville sur Excaut.

Vds **moniteur Philips vert** pour MSX 600F. Stéphanie Heuillon 64.23.55.17.

Vds **Amstrad CPC 6128** moniteur couleur, état neuf, prix intéressant. Nathalie Thillac 16/62.68.86.09. heures repas.

Vds pour **Spectrum** cassettes et disquettes de jeux, bonne qualité, prix intéressants : Combat School, 720°, Out Run, Super hang-on, Game Over, Etc. N'hésitez pas à m'appeller. Merci. Fabrice Hayer, 16/40.03.30.89

Vds MSX2 **Sony HB700F**, drive 720 Ko, 256K ram, 128 K vram + nbx progs (l'Oiseau de feu, Metal gear, vampire killer, laydock, Dyn. Publisher, Soft, Fonction, Zanal, Ex, King Kong 2, Multiteloper, etc) + nbx livres et revues, 2700F. Christophe Salis 48.86.01.76

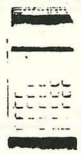
Vds **Commodore 64** + lecteur K7 + joystick + jeux originaux avec notices, plus de 100, le tout 4500F (prix neuf 12000F). Pascal Brasseur 64.46.62.23.

**DEPANNAGE**
**A.M.I.E.**
**DELAIS 8 JOURS MAXI**
**Garantie 1 mois**

| | |
|---|---|
| C64 | 380 F |
| C128 | 420 F |
| 1514 | 380 F |
| UC 464 | 340 F |
| UC 6128 | 380 F |
| 520 STF | 450 F |
| Moniteur mono | 240 F |
| Moniteur coul. | 420 F |

**Tél. : (1) 43.57.82.05**

CADEAU !
POUR TOUTE COMMANDE A PARTIR DE 2000 FRANCS CANON SCIENTIFIQUE F 601
(Valeur 250 fr)



# Valermike

206, Rue LAFAYETTE - 75010 PARIS 48·03·33·11

Amstrad Canon VICTOR Tandon

GAGNEZ DU TEMPS ! Allo Sylvie...
NUMERO VERT 05 - 04 - 28 - 98
24h / 24h

Tous nos prix sont TTC

*Un professionnel au service du particulier...*

**AMSTRAD**

**UNITES CENTRALES**

| | |
|---|---|
| CPC 464 MONO LECT K7 | 1990.00 F |
| CPC 464 COUL LECT K7 | 2990.00 F |
| CPC 6128 MONO LECT DISC | 2990.00 F |
| CPC 6128 COUL LECT DISC | 3990.00 F |

**LECTEUR**

| | |
|---|---|
| DISQ DD1 | 1990.00 F |
| LECTEUR DE CASSETTES | 300.00 F |

**PERIPHERIQUES**

| | |
|---|---|
| IMPRIMANTES OKIMATE 20 | 2490.00 F |
| DMP 2000 | 1690.00 F |
| DOUBLEUR DE JOYSTICK | 100.00 F |
| SOURIS AMX MOUSE | 690.00 F |
| SYNTHE VOCAL | 540.00 F |
| SYNTHETISEUR MUSICAL | 980.00 F |
| MANETTE DE JEU PRO 5000 | 150.00 F |

**CONSOMMABLES**

| | |
|---|---|
| DISQ 3"unité | 16.90 F |
| HOUSSE CLAVIER | 70.00 F |
| HOUSSE MONITEUR | 90.00 F |
| HOU/CLA + MON = HOU/IMP | GRATUITE |
| PAPIER LISTING PACK 2000 FEUI | 190.00 F |

**LIBRAIRIE**

| | |
|---|---|
| LA BIBLE DU 6128 | 199.00 F |
| AMSTRAD EN FAMILLE | 120.00 F |
| 102 PROGRAMMES | 120.00 F |
| LE LANGAGE MACHINE | 129.00 F |

**LOGICIELS**

| | |
|---|---|
| PROFESSION DETECTIVE DISQ | 212.00 F |
| HURLEMENT DISQ | 153.00 F |
| EXIT DISQ | 176.00 F |
| PACK UBI 4 DISQ | 264.00 F |
| TOP 10 DISQ | 136.00 F |
| LA GUERRE DES ETOILES DISQ | 136.00 F |
| K7 | 99.00 F |
| BALLBRREAKER DISQ | 152.00 F |
| K7 | 99.00 F |

**Commodore**

**UNITES CENTRALES**

| | |
|---|---|
| C 64 N + GEOS | 1450.00 F |
| C 64 N PACK | 1990.00 F |
| C 128 D + JANE | 3990.00 F |
| AMIGA 500 | 4725.00 F |
| AMIGA 500 + MONITEUR 1084 | 7490.00 F |

**MONITEURS**

| | |
|---|---|
| 1802 COUL AS (40 COL) | 2090.00 F |
| 1064 COUL HR | 2950.00 F |

**LECTEURS**

| | |
|---|---|
| LECTEUR K7 1530 | 250.00 F |
| LECTEUR DISQ 1541 | 1650.00 F |
| LECTEUR DISQ 1571 | 2550.00 F |

**PERIPHERIQUES**

| | |
|---|---|
| MPS 801 | 1300.00 F |
| OKIMATE 20 | 2490.00 F |
| MPS 1200 S (80 COL) | 2090.00 F |
| SOURIS pour C 64 et C 128 | 590.00 F |
| SYNTHETISEUR VOCAL | 540.00 F |

**CONSOMMABLES**

| | |
|---|---|
| MANETTE DE JEU QS II | 60.00 F |
| MANETTE DE JEU PRO 5000 | 150.00 F |
| DISQUETTES 5"1/2 unité | 4.00 F |
| RUBAN OKIMATE 20 N/B | 95.00 F |
| RUBAN OKIMATE 20 COULEUR | 98.00 F |
| RUBAN CITIZEN 120 D | 100.00 F |
| RUBAN MPS 1200 | 70.00 F |
| HOUSSE LECTEUR DE DISQ 1541 | 70.00 F |
| HOUSSE CLAVIER | 70.00 F |
| HOUSSE MONITEUR | 90.00 F |
| HOU/CLA + MON = HOU/IMP.GRATUITE | |

**LIBRAIRIE**

| | |
|---|---|
| CLE pour C 64 | 110.00 F |
| CLE pour C 128 | 110.00 F |
| TRUCS ET ASTUCES 128 | 149.00 F |
| LA BIBLE DU C 128 | 249.00 F |
| LIVRE LECTEUR DISQ C 1571 | 179.00 F |
| LE LIV.DU LECTEUR DISQ 1541 | 179.00 F |

**LOGICIELS**

| | |
|---|---|
| BARD'S TALE II DISQ | 179.00 F |
| THE TRAIN DISQ | 152.00 F |
| POWER AT SEA DISQ | 152.00 F |
| VOYAGER DISQ | 136.00 F |

**ATARI**

**UNITES CENTRALES**

| | |
|---|---|
| 520 STF | 2990.00 F |
| 520 STF + MONITEUR SM1425 | 5490.00 F |
| 1040 STF + MONITEUR SM 125 | 5990.00 F |
| 1040 STF MONITEUR SM 1425 | 7990.00 F |

**MONITEURS**

| | |
|---|---|
| MONOCHROME HR SM 124 | 1490.00 F |

**LIBRAIRIE**

| | |
|---|---|
| LE LIVRE DU GFA BASIC | 199.00 F |
| LIVRE DU GFA BASIC + DISQ | 319.00 F |
| LA BIBLE ATARI ST | 199.00 F |
| BIEN DEBUTER SUR ATARI ST | 129.00 F |

**PERIPHERIQUES**

| | |
|---|---|
| OKIMATE 20 | 2490.00 F |

**CONSOMMABLES**

| | |
|---|---|
| DOUBLEUR DE JOYSTICK | 100.00 F |
| MANETTE DE JEU QS II | 60.00 F |
| MANETTE DE JEU PRO 5000 | 150.00 F |
| MAN. JEU QUICK SHOT TURBO | 135.00 F |
| FREE BOOT | 490.00 F |
| INVERSEUR MONITEUR MONO/COULEUR | 250.00 F |
| DISQUETTES 3"1/2 DFDD unité | 9.95 F |
| HOUSSE CLAVIER | 70.00 F |
| HOUSSE MONITEUR | 90.00 F |

**LOGICIELS**

| | |
|---|---|
| ACADEMY | 169.00 F |
| STRADION GATE | 271.00 F |
| DONGEON MASTER | 229.00 F |
| DARK CASTLE | 229.00 F |
| PACK UBI 7 | 469.00 F |
| BATTLE SHIPS | 127.00 F |
| CHESSMASTER 2000 | 204.00 F |
| BARBARIAN | 204.00 F |
| L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD | 257.00 F |
| TERRORPODS | 204.00 F |

PROMO : CITIZEN LSP 120D : 2200.00 F

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ☐

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel...

à retourner à VALERMIKE VPC 206, rue Lafayette 75010 Paris

Nom ..... Prénom ..... N° ..... Rue .....

Code postal ..... Ville ..... Tel .....

Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐

| ARTICLE Précisez | K7 | Disq | QUANTITE | PRIX UNITAIRE | MONTANT TTC |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | TRANSPORT | |
| | | | | TOTAL TTC | |

LIVRAISON POSTE 25 F - TRANSPORTEUR 65 F
LIVRAISON GRATUITE sous 48H (SUR STOCK) à partir de 300 F
ci-joint règlement par CHEQUE ☐ CCP ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐

CBn° ..... date de validité ..... Signature .....


Vds pour C64 **moniteur couleur Oscar** (prix à débattre), vds aussi chaine hi-fi (sous-garantie) à 2000F avec meuble. Appelez vite Denis Copé 39.56.02.41.

Vds originaux en K7 **pour Amstrad CPC**, entre 15 et 60 dont nouveautés. Vds **Thomson TO7-70** + lect. K7 + clavier mécanique + cube basic + extension musique + manettes + livres + revues. 3500F. Nicolas Barrier 16/47.53.36.75.

Vds **Sony HB 501F** + moniteur monichrome + joysticks + livres + revues, état neuf, le tout 1500F. Régis Galas 46.28.47.73.

Vds **Commodore 128** + lect. 1571 + lect. K7 + moniteur mono. vert + manette + manuel + CPM : 5000F. La bible du Commodore 200F, revues Microdor 120F. Christophe Quoniam 48.69.47.21. ap. 19h.

Vds **Oric Atmos** + imprimante MCP40 + nombreux livres et revues 800F. Texier Alain 39.80.94.85

Vds au détail important stock de **composants** neufs. Bas prix, liste détail sur demande. M Sauvageot, 155 bd Louis Blanc, 34400 Lunel.

Vds originaux 3,5 P **Thomson** (Mach 3, etc). Vends cartouches à 8àF pièce + bidouilles diverses (Extension 512 Ko Pex). Guillaume Turpin 16/64.28.23.19

Vds **Mini Chaine** 2x20 watts, ampli , Tuner K7 et enceintes Akaï 2x30, 2 voies, le tout 1500F. 39.14.12.65 après 19h30

## CHERCHE

Cherche programme de gestion bancaire **pour MSX2**. Michel 16/61.23.99.39.

Cherche MSX2 **Sony HB-700F** ou Philips **NMS 8255** aux environs de 2000F (max. 2500F). Laurent Ongaro 16/61.08.77.46.

Cherche contacts sur **Atari 520 STF**. Echange jeux et utilitaires. Alain Texier 39.80.94.85

Cherche pour **C64** interface MIDI + Supertrack + Scoretrack + drive 1541 et autres logiciels MIDI. Radomir MANDIC 8 rue de Savoie 25000 Besançon 16/81.52.98.06. ap. 19h.

Cherche listings et logiciels pour **T07/70** sur K7. Jacky Delorme 41 av. de la Forêt de Bord les Champs 27340 Pont de l'Arche.

Recherche **Atari STF 520 ou 1040** avec moniteur monochrome, petit prix. Faire offre à Patrick Culy 16/29.56.34.60.

Cherche **Atari 520 STF** + souris en bon état, 1500F maximum. Ecrire à Freddy Bougy 26 av. du Languedoc 51350 Cormontreuil. 16/26.82.27.21.

Cherche correspondant possèdant une **console Nintendo** et habitant le Seine et Marne. Florent Guilbert 64.37.27.78.

Cherche pour **Atmos** lecteur disquettes Microdisc + imprimante friction compatible (type Epson RX80F/T) + logiciel traitement de texte Oriscribe. Faire offre à M. Girault 161 rue de Boisdenier 37000 Tours 16/47.54.02.51.

Cherche **Track Ball Cat** d'occasion en bon état, faire offre à Jean Raphaël 17 rue Haxo 85000 La Roche /Yon 16/51.36.29.37.

Cherche quelqu'un qui pourrait m'enregistrer des jeux sur MO6. Ecrivez-moi à Lebeau raynald, 2 allée de Lorraine, 89000 Auxerre

## ÉCHANGE

Echange **disquettes vierges** 3,5 pouces grande marque contre logiciels originaux pour Atari ST. Faire offre à Pascal Mathieu 16/74.95.56.52. ap. 18h.

Echange **cartouches Sega** (Wonder Boy, space Harrier, Out Run, Astro Warrior) Demander Nicolas au 47.51.89.36.

*Solution de l'énigme : le tampon devrait être à l'envers.*

Vds **Thomson MO6** + moniteur couleur (640X200) + câble péritel : 3400F et vds jeux MO6 (originaux) Dieux Mer, Bob Winner, Mach 3, Sapiens, Arkanoïd, Aigle d'Or, Marche à l'Ombre, MGT; 80-100F. Bertrand Romain 16/73.83.15.35.

Vds **Adam** + imprimante + console CBS + péritel... état neuf + cartouches. Prix 1500F. Alex Lemiere 16/26.80.36.63.

Vds MSX2 **Philips NMS 8255** + magnéto + megarom (Vampire Killer, Metal Gear, Nemesis 2, Penguin Adventure) + moniteur mono. Philips + livre, le tout 5000F (valeur réelle 7000F), état neuf. William Le Henauff 16/98.96.14.31.

Vds **EXL 100** + commande infrarouge + lecteur K7 + 4 cartouches jeux + 6 K7 jeux + 4 K7 de cours Basic + 2 joysticks + synthétiseur de parole intégré en français. Prix 2000F. Mickaël Martin 16/47.38.15.92.

Vds **Philips VG 8235** complet 1800F + moniteur couleur neuf 1200F + Sanyo 64 K 500F + moniteur mono 7502 Philips 600F. Philippe Helmer 45.97.50.18.

# LES PETITES ANNONCES GRATUITES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

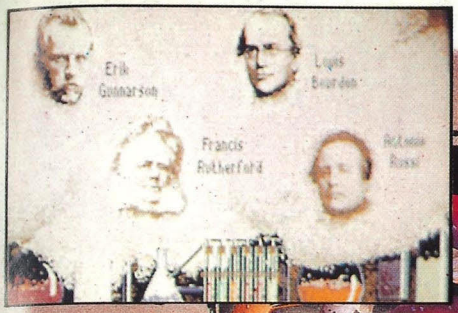
Nom ..... Prénom .....

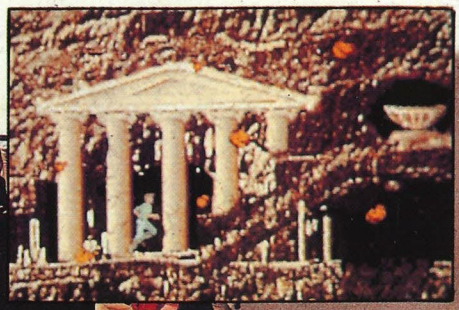
Adresse .....

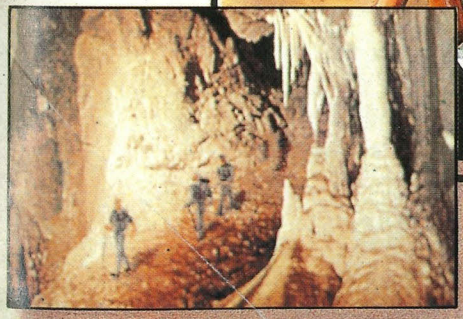
Téléphone ..... Rubrique .....

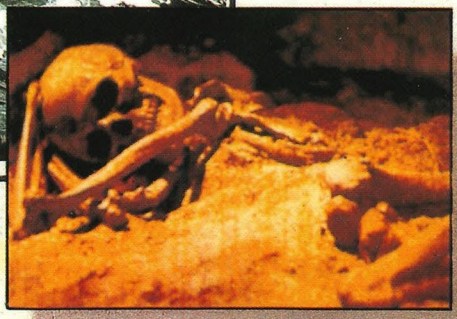
# VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

## UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE







Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

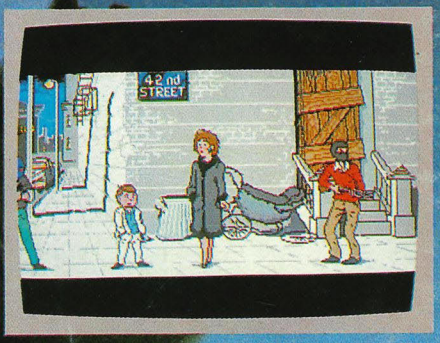
photos d'écran tirées de l'AMIGA

CHIP

logiciel disponible pour AMIGA – ATARI ST – PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

# THE ENFORCER




# INDY 500

**IBM and COMPATIBLES**
**ATARI ST**
**and AMIGA!**

FROM
EUROSOFT

Distribué en exclusivité par UBI SOFT
1, voie Félix Éboué - 94021 Créteil Cedex
Tél.: 43.77.74.01

P.O. BOX 287 LEIDEN HOLLAND FAX NR. (31)71 - 415277